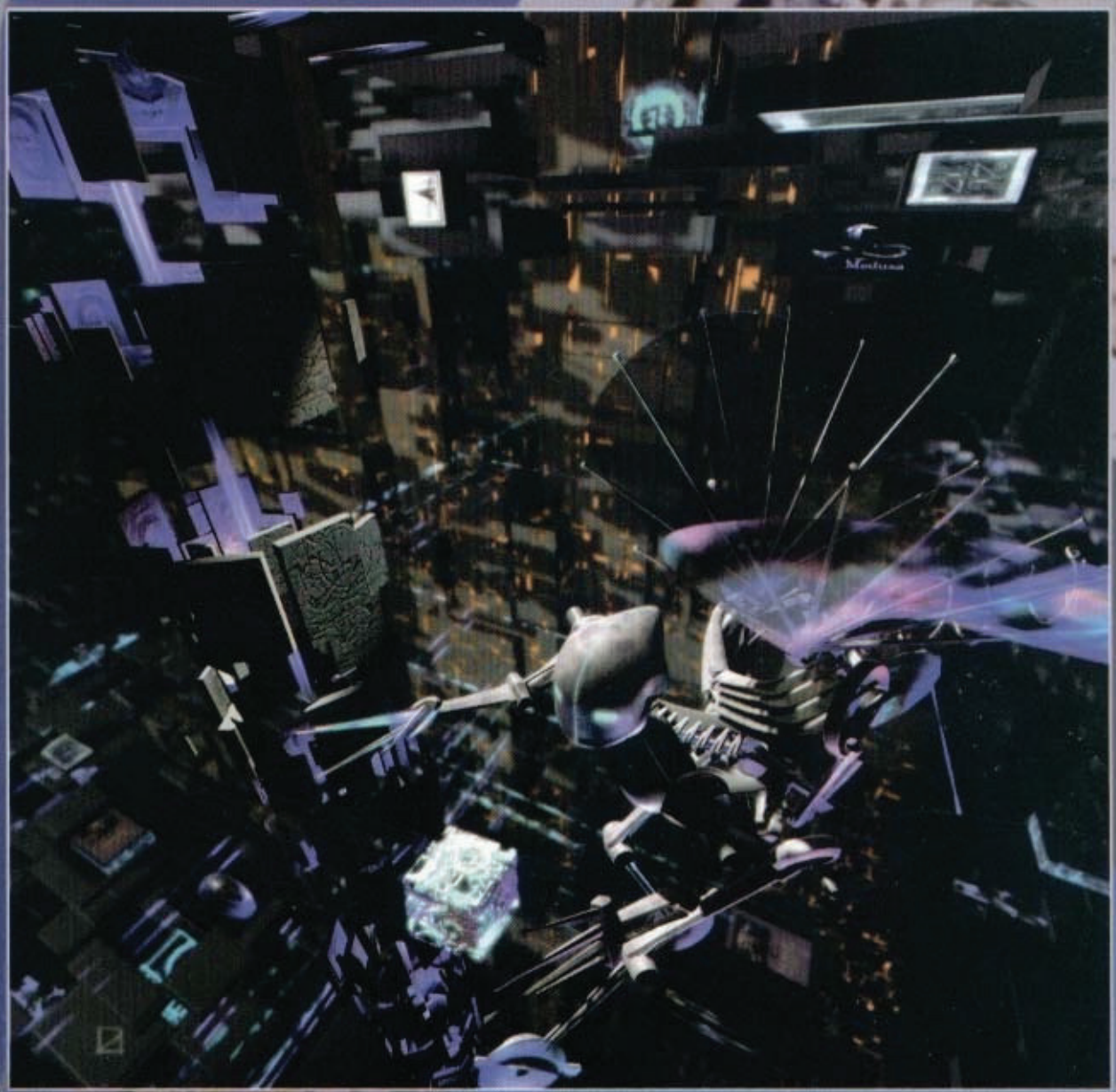
# ЦЕННЫЕ ДАННЫЕ

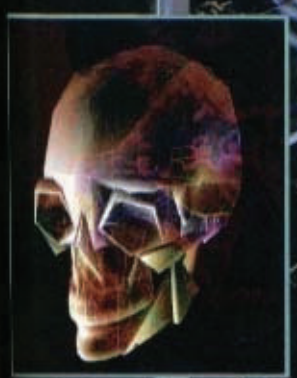


Орнисапиен без особых проблем проник в хост военных разработок Ренраку. Теперь ему просто нужно получить результаты испытаний прототипов умных дронов корпорации и покинуть хост в целости и сохранности.

# ГЛАВНАЯ ТЕМА

Поток данных проходит через зловещую скульптурную конструкцию Фонда Атлантиды, вырисовывающуюся в Матрице Сиэтла.

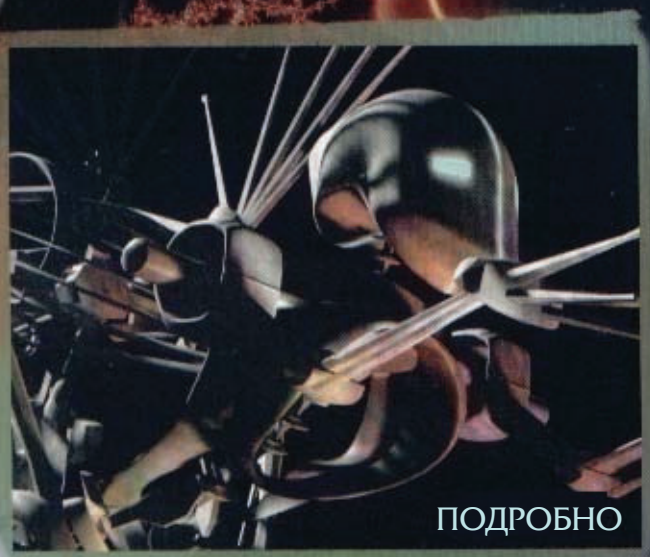
# ВЗЛАМЫВАНИЕ СПУТНИКА



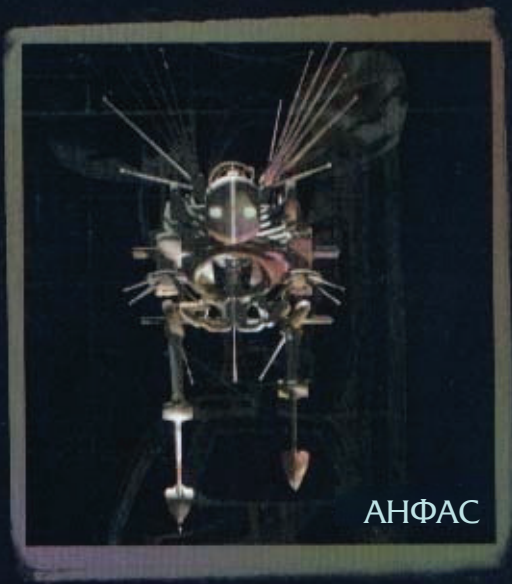
Используя украденные алгоритмы, Орнисапиен ловит исчезающий УДС, который дает ему спутниковую связь с военным хостом Ренраку. Настоящий трюк в том, чтобы продержать эту лазейку открытой достаточно долго и выйти через нее же.

# МЕТАМОРФОЗЫ

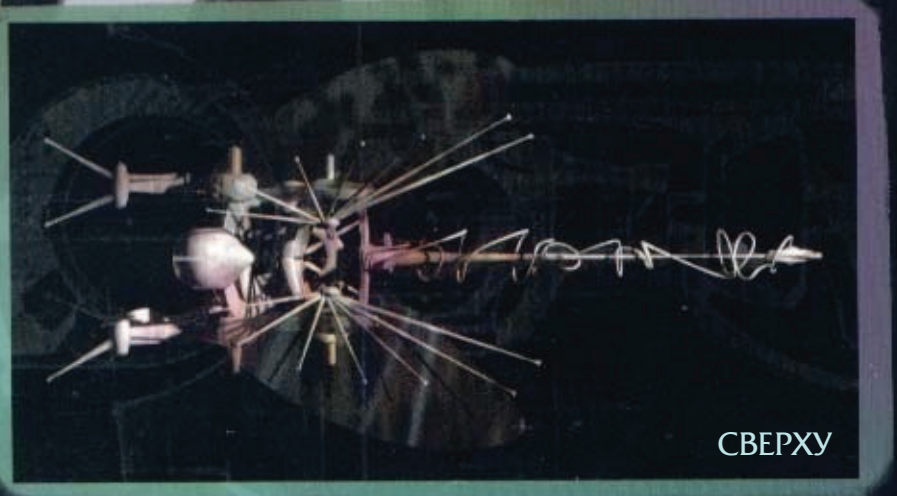
ПРОФИЛЬ



ПОДРОБНО



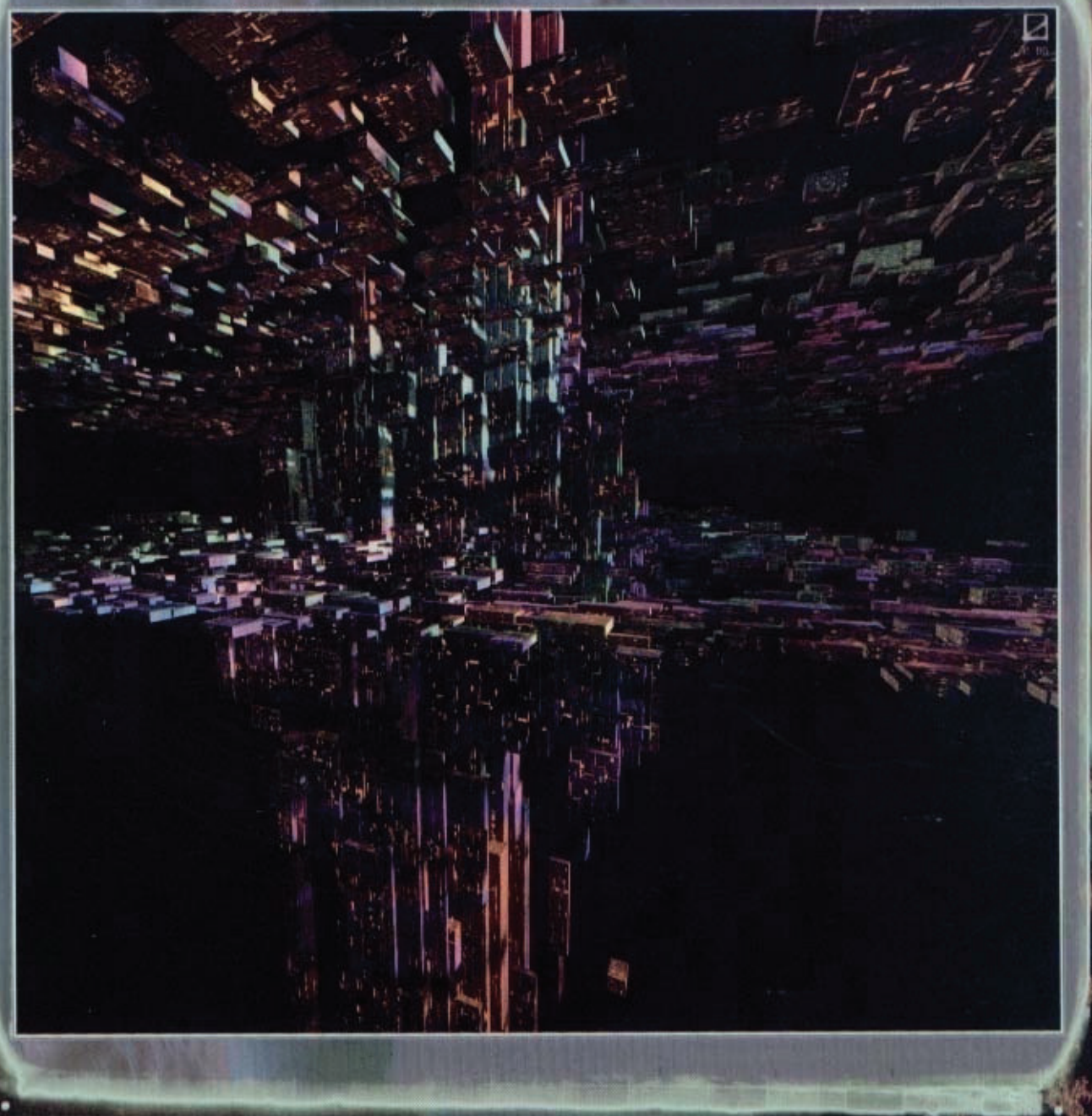
АНФАС



СВЕРХУ

Помните, когда Орнисапиен выглядел как стрекоза? Он верит в поддержание Уровня Развития - с удвоенной силой.

# ХРАНИЛИЩЕ ДАННЫХ



При работе с таким большим хранилищем данных даже лучшие утилиты просмотра самых крутых декеров не могут сравниться с хорошо спроектированным интеллектуальным фреймом.

# ПИРО

Пиро, самый крутой декер корпорации Арес Макротехнолоджи, патрулирует связанную систему корпорации, используя специально разработанную атакующую программу "взрыв напалма".

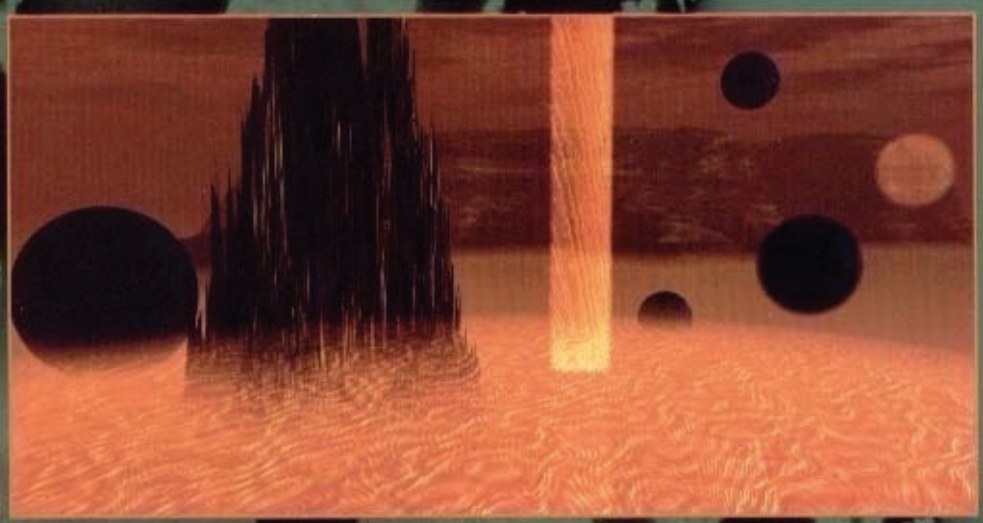
# ВИРТУАЛЬНЫЙ ЛАНДШАФТ

В странной реальности Матрицы безобидный пурпурный прямоугольник может оказаться самым опасным объектом на пути декера.

# СИСТЕМНАЯ ТРЕВОГА

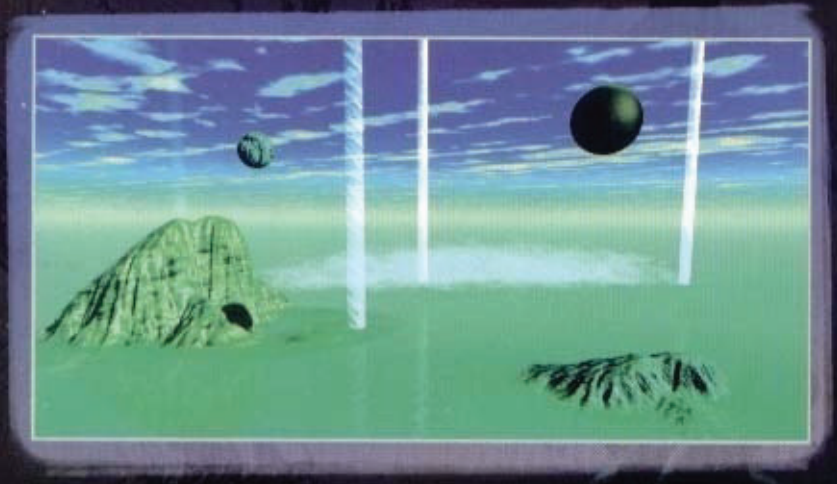
Зеленая молния! Конструкт trace-trap-killer IC сканирует систему на наличие злоумышленников.

# ДЖЕКПОИНТ

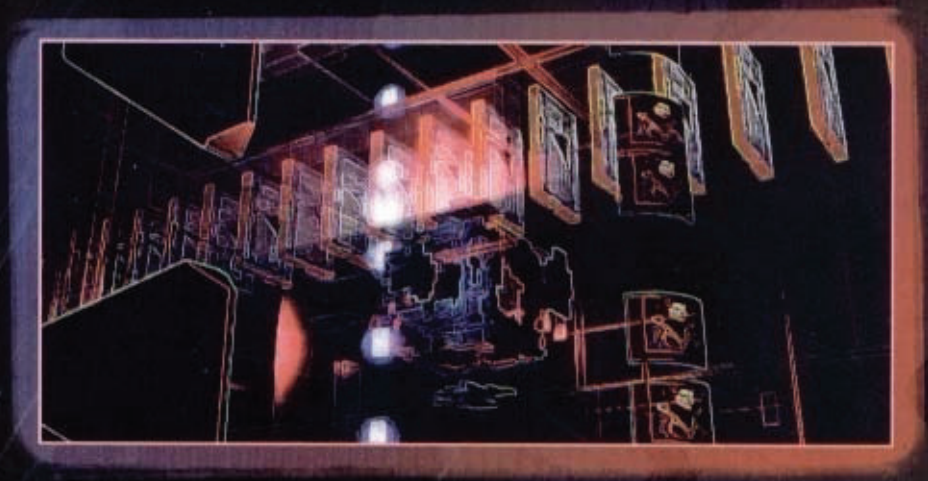


Безмятежный пустынный пейзаж встречает декеров, которые подключаются к РТГ Нации Юта. Как и его реальный аналог, это место красиво, но смертельно опасно.

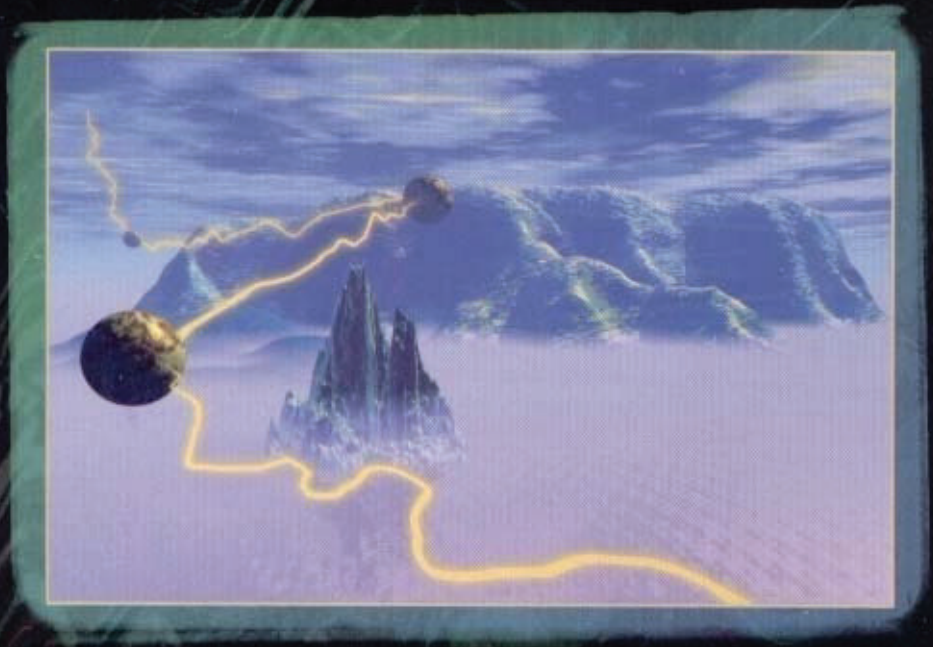
# МИР ВНУТРИ



Данные вливаются и истекают из виртуального океана информации.



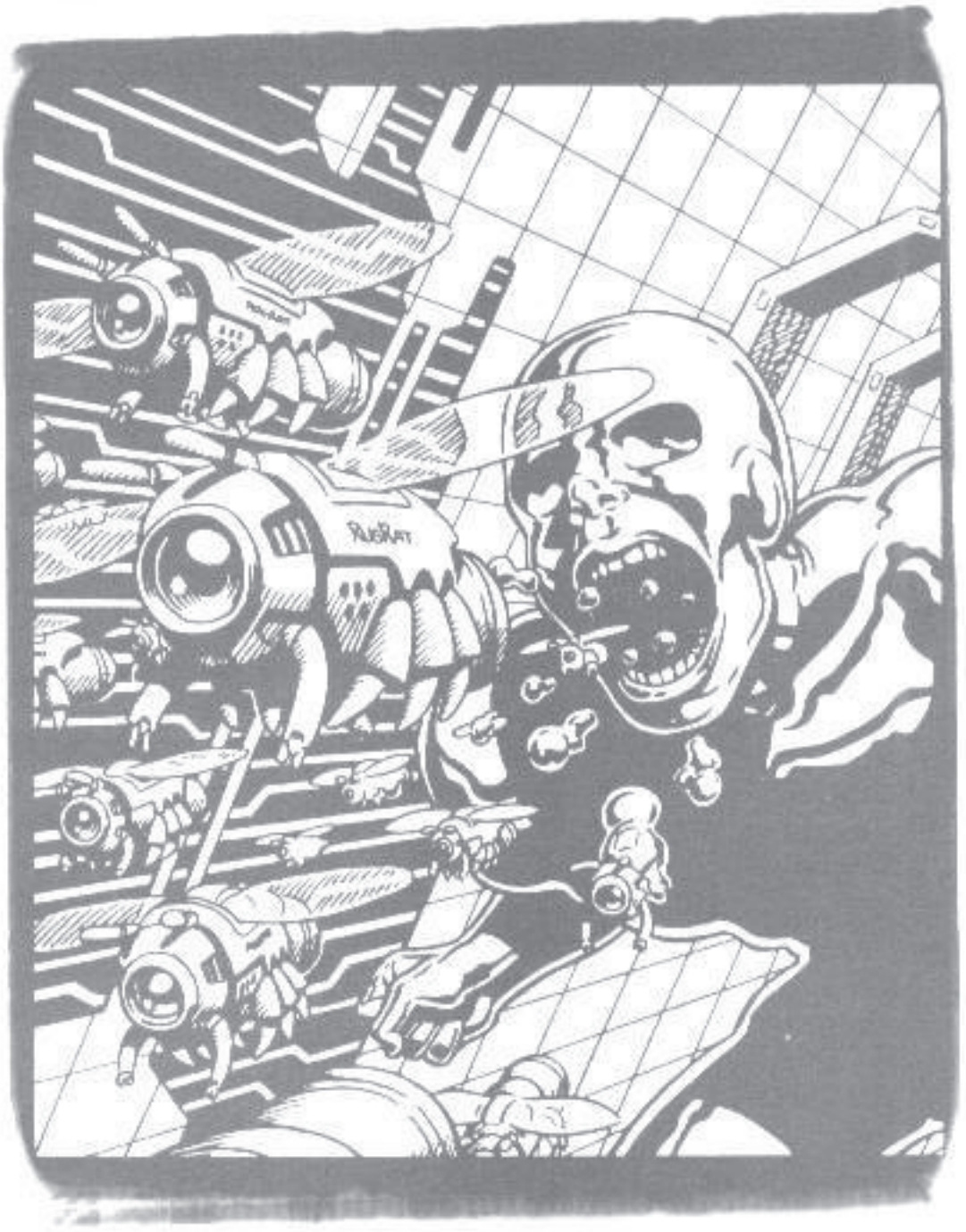
Неоновый Коридор - проход к публичным архивам корпорации Яматецу.



Корпорация Фучи программирует роботов с экспертными системами для защиты личных данных семьи Накатоми.

# ВИРТУАЛЬНЫЕ РЕАЛЬНОСТИ

книга-источник для второй редакции Shadowrun



КОРПОРАЦИЯ FASA

# СОДЕРЖАНИЕ


ВСТУПЛЕНИЕ 5
ИНТЕРЛЮДИЯ 1: ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В МАТРИЦУ 7
МАТРИЦА 2.0 12
- Иконки 14
- Гриды и хосты 14
  - Топология Матрицы 14
- Рейтинги систем 16
  - Рейтинг безопасности 16
  - Рейтинги подсистем 16
  - Формат рейтинга 16
- Рейтинги дек 17
  - Коэффициент Обнаружения 17
  - Пул Взлома 18
- Системные проверки 19
- Очки Наблюдения 19

ИНТЕРЛЮДИЯ 2: НЕЧТО ГРЯДУЩЕЕ 20
ГРИДЫ И ХОСТЫ 24
- Гриды 26
  - РТГ 26
  - МТГ 28
  - Частные МТГ 28
  - Джекпоинты 28
  - Очки Наблюдения Грида 29
  - Системные операции в Гридах 29
  - Спутниковые соединения 30
- Хосты 30
  - Коды безопасности 30
  - Сложность проникновения 31
  - Рейтинги систем 31
  - Системные трюки 32
  - Коды доступа 35
  - Сети хостов 36
  - УФ-хосты 36

ЛИКВИДАЦИЯ ЕДИНИЧНОГО ДОСТУПА 38
- Проактивный и реактивный 40
- Обнаружение IC 40
- Уничтожение IC 40
  - Подавление IC 40
- Рейтинги IC 40
- White IC 41
  - Cripplers 41
  - Killer 41
  - Data-Bombs 42
  - Probe 42
  - Scramble 42
  - Tar Baby 43
- Gray IC 43
  - Blaster 43
  - Rippers 43
  - Sparky 43
  - Tar Pit 43
  - Worms 43

Trace IC 45
- След 45
- Цикл охоты 45
- Цикл обнаружения 45
- Победить trace IC 45
- Эффекты Следа 45
- Trap IC 47
- Отслеживание в Гриде 47

Black IC 47
- Black IC в бою 47
- Смертельный black IC 48
- Не смертельный black IC 49
- Психотропный black IC 49
- Восстановление после психотропных эффектов 50

Защитные параметры IC 50
- Защита броней 50
- Защита щитом 50
- Защита смещением 50

Trap IC 50
Опциональные правила 51
- Cascade IC 51
- Expert IC 52
- Конструкты 52
  - Party IC 52
- Отключение хоста 53

ИНТЕРЛЮДИЯ 3: БОЯЗНЬ УРОВНЯ РАЗВИТИЯ 54
КАРТОГРАФИЯ МАТРИЦ 60
- УЗЛЫ ДОСТУПА В СИСТЕМУ 62
- Связки безопасности 62
  - Запускаемые шаги 62
  - Тревоги 62
  - Случайное размещение IC 63
  - Предостережения 65
- Сбросхоста 65
- Зачем нужны хосты 65
  - Ценные данные 65
  - Подчиненные системы 68
  - Приложения 68
- УМС и дизайнерские системы 68
  - Выбор главной темы 68
- Эффекты дизайнерских систем и фильтры реальности 69
  - Картография дизайнерских систем 69

ИНТЕРЛЮДИЯ 4: МИРЫ МАТРИЦЫ 70
ДЕКЕРЫ 74
- Атрибуты 76
  - Умения 76
- Персона 76
  - MPCP 76
  - Программы Персоны 76
- Опциональное правило: режимы деки 77
  - Режим по умолчанию 77
  - Режим Тела 77
  - Режим Уклонения 77
  - Режим Маскировки 77
  - Режим Сенсоров 77

Декеры и задачи 77
- Бонусы задач 77
- Завершение задач 77

# СОДЕРЖАНИЕ


Здоровье и задачи 77
Опциональное правило: Уровень развития 78
Фактор УР 78
Уровень жизни и УР 78
Стоимость поддержки 78
АРХЕТИПЫ 79
Декер 79
Эльф декер 80
КИБЕРДЕКИ 81
Конструирование дек 82
Описание задач 82
Внутричерепные деки 82
Инструменты и детали 82
Инструменты 82
Детали 83
Обнолвения 83
Опциональное правило: Утиль 84
MPCP 84
Обновления MPCP 84
Фильтры реальности 84
Иконография MPCP 84
Конструирование MPCP 84
ПРОГРАММЫ ПЕРСОНЫ 84
КОНСТРУИРОВАНИЕ ЧИПА ПЕРСОНЫ 84
Активная память 84
Интерфейс СИСВ 84
Интерфейсы управления 84
Перегрузка PAC 85
Черепахи 85
Закалка 86
Anti-IC фильтр биоотдачи 86
Скорость ввода-вывода 86
Увеличение отклика 87
Интерфейс спутникового подключения 88
Память для хранения 88
Различные компоненты 88
Деки на заказ 89
Скидочные пакеты 89
Опциональное правило: Крупногабаритные деки 90
Опциональное правило: Коммерческие конверсии 90
Опциональное правило: Ширина канала 90
Ширина канала иконки 91
Ширина канала ввода-вывода 91
КОНТАКТ 92
Мастер дек 92
АРХЕТИП ЛОКАЦИИ 93
Магазин дек 93
ПРОГРАММЫ 94
Исходный и объектный код 96
Утилиты 96
Операционные утилиты 96
Специальные утилиты 97
Атакующие утилиты 98
Защитные утилиты 99
Программирование 100
Рейтинги программ 101
Размер программ 101
Инструменты программирования 101
Опциональное правило: Параметры утилит 102
Параметры и размер 103
Параметры и рейтинги 103
Параметры и стоимость 103
Область 103
Преследователь 103
ДВК 103
Лимит 104
Одноразовость 104
Оптимизация 104
Проникновение 104
Чувствительность 104
Скрытность 104
Сжатие 104
Нацеливание 104
Наборы команд 104
Фреймы 104
Ядро фрейма 105
Загрузка фрейма 106
Запуск фрейма 106
Простые фреймы 106
Умные фреймы 107
Обновление 107
Покупка программ 107
СИСТЕМНЫЕ ОПЕРАЦИИ 108
Запросы 110
Текущие операции 110
Отслеживаемые операций 110
Описания операций 110
КИБЕРБОЙ 119
Последовательность кибербоя 120
Предполагаемое время 120
Инициатива 120
Инициатива декера 120
Инициатива IC 120
Другие программы 120
Действия 120
Свободные действия 120
Простые действия 121
Сложные действия 121
Небоевые действия 121
Инициация боя 121
Боевые маневры 121
Избегание обнаружения 122
Парирование атаки 122
Позиционирование 122
Расчет атак 123
Импровизированные атаки 123
Урон по иконке 123
Счетчики здоровья 123
Перегрузка симсенс 124
Дампшок 124

# СОДЕРЖАНИЕ


ДОМ ХАКЕРА 125
Софт и прошивки Персоны 126
MPCP 126
Программы Персоны 126
Полные наборы Персоны 127
Утилиты 127
Операционные утилиты 127
Специальные утилиты 129
Атакующие утилиты 130
ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВО МАТРИЦЫ 132
Юрисдикция в области данных 135
Общественное пространство 135
Правительственное пространство 136
Корпоративное пространство 136
ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ 138
Полуавтономные боты 140
ПБ и родные хосты 140
Рейтинги ПБ 141
Пул утилит 141
Отклик ПБ 141
Запуск ПБ 141
Истинный ИскИн 141
ОТАКУ 142
Становление отаку 144
Глубокий Резонанс 144
Создание отаку 144
Распределение Атрибутов 144
Распределение Умений 144
Распределение Ресурсов 145
Дни программирования 145
Живая Персона 145
Повышенные Атрибуты 145
Отклик 145
Броня/Закалка 145
Комплексные формы 145
Спрайты 146
Отаку и УР 146
Отаку и повреждения 146
Играя отаку 146
Киберадепт или Техношаман? 147
Загадка отаку 147
Что происходит на самом деле? 148
ГОРЯЧИЕ ТОЧКИ МАТРИЦЫ 149
Арес Макротехнолоджи 150
Шизеки-Гумо 151
Федеральные Записи 153
ПРИЛОЖЕНИЕ 156
Товары и услуги 157
Справочные таблицы 158
Лист кибердеки 165
Лист конструирования кибердеки 166
Лист программирования 168
ГЛОССАРИЙ 169



Текст
Пол Р. Хьюм

Разработка
Карл Саргент и Майкл Мулвихилл

Редакторы
*Главный редактор*
Донна Ипполито
*Ответственный редактор*
Шэрон Тернер Мулвихилл
*Вспомогательные редакторы*
Диана Пирон-Желман
Роберт "Умник" Круз

Производство
*Главный художник*
Джим Нельсон
*Директоры проекта*
Джоэль Биске, Марк Эрнст
*Обложка*
Даррел Андерсон
*Дизайн обложки*
Джим Нельсон
*Колористы*
Даррел Андерсон, Джоэль Биске, Джим Нельсон
*Дизайн цветных иллюстраций*
Марк Эрнст, Джим Нельсон
*Иллюстрации*
Питер Бергтинг, Джоэль Биске
Майк Джексон, Джефф Лобенштейн
*Верстка*
Марк Эрнст

# ВСТУПЛЕНИЕ

С тех пор, как **Shadowrun** впервые появился в 1989 году, игроки и мастера выдавали нам мегапульсы бесценной обратной связи по поводу игровой системы. Большая часть этих отзывов включала озабоченность по поводу сложности игровой механики Матрицы в **Shadowrun** и количества игрового времени, необходимого для создания и отображения систем Матрицы, конструирования и улучшения кибердек и проведения приключений в Матрице. **Виртуальные Реальности 2.0 (ВР 2.0)** - новый справочник по Матрице для **Shadowrun второй редакции (SRII)**, свежий взгляд на киберпространство и попытка устранения этих проблем.

**ВР 2.0** предоставляет новые, оптимизированные правила для разметки матричных систем, создания и улучшения кибердек, ведения кибербоев, IC, служебных программ - всего, что относится к бегу в Матрице. **ВР 2.0** предоставляет совершенно новое программное обеспечение, трюки программирования и правила по повреждениям, и добавляет правила по созданию отаку и игры ими,

крутейшими декерами в Матрице. Все эти новые правила призваны сделать Матрицу более компактным и гораздо более коварным местом.

Хотя правила, представленные в **BP 2.0**. заменяют все ранее опубликованные правила по Матрице **Shadowrun** (если не указано иное), мастера и игроки, как всегда, могут свободно менять эти правила и/ил и продолжать использовать более ранние версии определенных правил в своих играх. На протяжении всей книги, если в тексте упоминается Матрица без какой-либо другой квалификации, то имеется в виду Матрица 2.0 - система Матрицы, описанная в **BP 2.0**. И напротив, если текст ссылается на определенные правила или концепции, опубликованные в предыдущей редакции **Shadowrun** то они указаны как правила Матрицы 1.0.

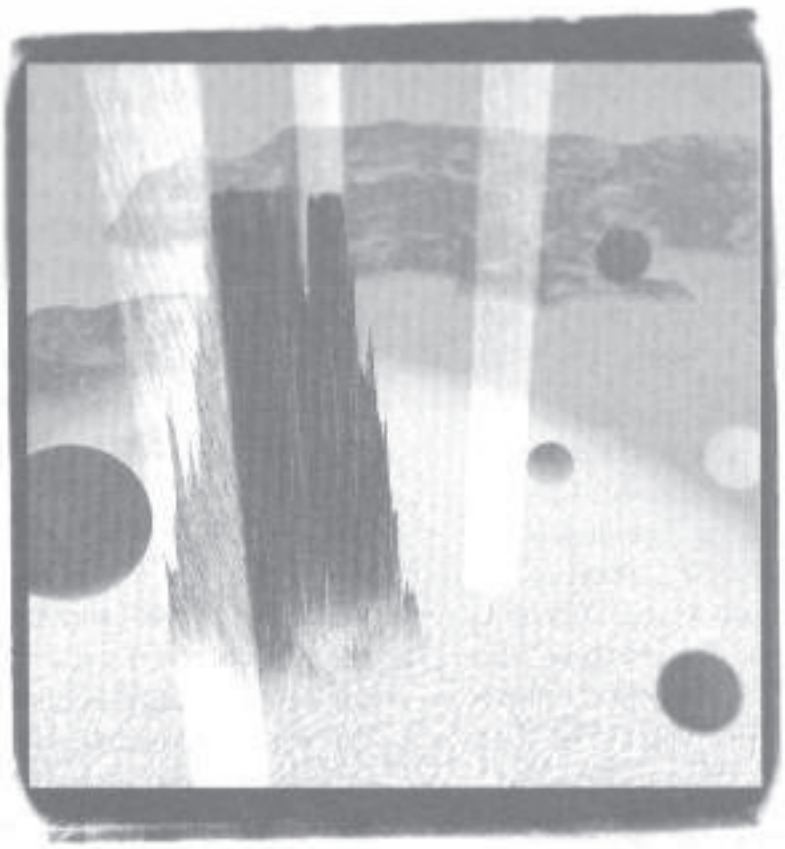
Поскольку Матрица, ее структуры, их функции и декеры образуют единую целостную сущность, то в первых главах неизбежно делается ссылка на более поздние. Например, в тексте главы **Ликвидация Единичного Доступа** обсуждаются определенные процессы, функции и задачи, подробно описанные в разделе **Кибербой.** Хотя читатели могут не пользоваться обильным (и, возможно, чрезмерно отвлекающим) количеством перекрестных ссылок, которые текст демонстрирует при первом прочтении, они могут счесть их полезными при возвращении к тексту конкретных правил или процедур.

Книга начинается с **Добро пожаловать в Матрицу**, первой из нескольких художественных интерлюдий, разбросанных по всей **BP 2.0.** Эти антракты дают игрокам и мастерам прочувствовать новую Матрицу, предлагая реальные примеры концепций, описаных в правилах Матрицы. Первый раздел правил - **Матрица 2.0,** в котором описывается несколько новых основных игровых механик для игр по Матрице. Эти механики включают новые правила по управлению подключениями к гриду хосту, рейтингам систем и кибердек. а также безопасности системы. В разделе **Гриды и хосты** предлагаются новые способы обхода гридов и систем хостов, а также излагаются новые меры безопасности системы.

**Ликвидация Единичного Доступа** пересматривает все программы IC, которые декеры **Shadowrun** знают и любят, и вводит несколько новых опасных видов. **Картография Матриц** описывает две новые процедуры для отображения матричных систем, а также включает правила для проектирования систем безопасности и дизайнерских систем. В разделе **Декеры** рассказывается, как создавать персонажей-декеров и персоны по правилам Матрицы 2.0, и там ж е описаны два новых архетипа декеров. **Кибердеки** содержит рекомендации по созданию и обновлению дек и периферийных устройств, а также предлагает новый контакт - мастера дек, который работает в магазине кибердек. В разделе **Программы** представлены новые правила по созданию программ для кибердек и самостоятельных программных фреймов. **Системные операции** объясняет, как выполнять наиболее распространенные операции, которые декеры используют в Матрице, а **Кибербой** описывает обновленные, расширенные и новые правила ведения боя.

**Дом хакера** предлагает на продажу новейшее программное обеспечение и оборудование, а **Законодательство Матрицы** представляет обзор законов о киберпространстве. **Искусственный интеллект** содержит новые правила для полуавтономных ботов (ПБ) и дает обзор других форм искусственного интеллекта, населяющих Матрицу. **Отаку** предоставляет правила по созданию и использованию этих загадочных, легендарных обитателей Матрицы. Последний раздел, **Горячие точки Матрицы**, предлагает мастерам три нестандартные системы, которые они могут использовать, чтобы бросить вызов своим игрокам, или просто использовать их в качестве примеров для создания собственных систем Матрицы 2.0. **BP 2.0** завершается **Приложением**, полным полезных справочных таблиц, записей и листов конструирования, разработанных, чтобы помочь мастерам и игрокам более эффективно и результативно использовать новые правила **BP 2.0** в своих играх.

# ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В МАТРИЦУ



>>>>> (Эй, кто-нибудь вообще видел, что они продают детям нынче? Я только что получила для своей дочери новое обновление для MatrixPal от Ренраку, того обучающего терминала, который они используют в школах для "костюмчиков", и нашла этот замечательный образчик пропаганды во вшитом файле Помощи) <<<<<
- Мама на беге (21:03:32/7-10-55)

>>>>> (Мам, нафиг ваще тебе эти детские игрушки? Дай мелкой матричной крыске возможность поучиться самой) <<<<<
- Цифровой Чел (21:03:54/7-10-55)

>>>>> (Я думал, что Ренраку продает их только детям зарегистрированных ГРЕшников их собственной корпы) <<<<<
- Боджой (21:03:59/7-10-55)

>>>>> (Кто сказал, что я его купила?) [УХМЫЛКА] <<<<<
-Мама на беге (21:04:03/7-10-55)

# ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В МАТРИЦУ

**>>LOAD_MatrixPal Emulation**
<<ЗАГРУЗКА>>
<<ЗАПУСК>>

**>>LOAD_MatrixPal-HelpSim-1.0A**
<<ЗАГРУЗКА>>
<<ЗАПУСК>>

**>>RETRIEVE_subject-CHILD-gender**
<<ПОЛУЧЕНО>>
<<М/Ж? Ж>>
<<УСТАНОВКА ПОЛА ИКОНКИ РОЛЕВОЙ МОДЕЛИ>>
<<МИСТЕР/МИСС? МИСС>>
<<ИКОНКА ЗАГРУЖЕНА>>

> (МИСС ПУЛЬС: Приветствую
**>>RETRIEVE_subject-CHILD-name:** <<ПУСТО>>: <<ПО УМОЛЧАНИЮ>> моя дорогая! Я мисс Пульс, твой добрый MatrixPal, и я хочу помочь ТЕБЕ... УЗНАТЬ... **МАТРИЦУ!**) <

**>>PAUSE_for-input**
<<ПАУЗА>>
<<ПОВТОР>>
<<ПАУЗА>>
<<ПОВТОР>>
<<ПАУЗА>>
<<ПОВТОР>>
<<ПАУЗА>>

>>>>> (Ой, дайте угадаю -»**ПРИВЕТСТВУЮ, МИСС ПУЛЬС** (поклон) <<<<<
- Имеешь Деку-Будешь Путешествовать (21:04:14/7-10-55)

> (МИСС ПУЛЬС: Какие замечательные манеры! Твоя бедняжка мать, должно быть, очень тобой гордится. Мы будем очень весело проводить время в **МАТРИЦЕ**, поскольку мы узнаем, как вместе выполнять множество ответственных задач) <

>>>>> (Ого - рано их начинают учить, как быть хорошим корпоратом - бедняжка мать?) <<<<<
- Брат Данные (21:05:21/7-10-55)

>>>>> (Процедура установки запрашивает данные о составе семьи ученика. У Ренраку, похоже, не было отдельного пункта для зачатых вне брака потомков матери-лесбиянки, живущей с городским племенем. Очевидно, эта штука считает меня вдовой.) <<<<<
- Мама на беге (21:05:37/7-10-55)

> (МИСС ПУЛЬС. Для доступа к **МАТРИЦЕ** всем хорошим пользователям требуется **КИБЕРТЕРМИНАЛ**. Твой прекрасный MatrixPal от Ренраку - ** КИБЕРТЕРМИНАЛ**) <

>>>>> (Какое пафосное имя для деки, да?) <<<<<
- Ньючам (21:05:49/7-10-55)

>>>>> (Деки по сравнению с кибертермами это все равно, что танк по сравнению с электро-скутером, чаммер) <<<<<
- Цифровой Чел (21:06:01/7-10-55)

>>>>> (Что?) <<<<<
- Ньючам (21:06:17/7-10-55)

>>>>> (ЦЧ имеет в виду, что в кибертерминалы обычно устанавливают слабые чипы и софт, Ньючам. Важнее то, что каждый легальный кибертерминал имеет свою матричную подпись, записанную прямо в MPCP, которая оставляет большой след при использовании. Даже начинающие исследователи и корпоративные программисты-новички не имеют настоящих дек) <<<<<
- Брат Данные (21:06 29/7 10-55)

>>>>> (Хех. Гребаные корпоратские охранники, которые гонялись за мной по системе Фучи на прошлой неделе, имели что-то похожее на «настоящую» деку. По крайней мере, боевые программы, которые она загружала, были реальными. Этот чертов бег вышел мне в кругленькую сумму, ушедшую на замену чипов) <<<<<
- Хитрый Туве (21:06:37/7-10-55)

>>>>> (Эй, Туве, может быть, тебе стоило бы просто подучить матчасть. Серьезно, кибертерминал может быть таким же крутым, как дека, если дело касается вычислительной мощности, памяти, и всего того, что мы имеем. Но он все равно оставляет подпись. Кибердека - нет.
Ах, я думаю, что мисс Пульс докажет мою точку зрения) <<<<<
-Брат Данные (21:06:55/7-10-55)

**>>LOAD_student-icon**
<<ЗАГРУЗКА>>
**>>DISPLAY_icon-parameters**
<<ОТОБРАЖЕНИЕ>>

> (МИСС. ИМПУЛЬС Это ты ->>**RETRIEVE_subject-CHILD-name**: <<ПУСТО>>: <<ПО УМОЛЧАНИЮ>> моя дорогая, а точнее, это твоя **ИКОНКА** в **МАТРИЦЕ**. Она также называется **ПЕРСОНА**. Чем важнее работа, которую ты выполняешь, тем более продвинутой будет твоя **ПЕРСОНА**. Самые лучшие ученики получают самые лучшие **ПЕРСОНЫ**, поэтому ты должна очень усердно учиться) <

**>>DISPLAY_BOD-parameter**
<<ОТОБРАЖЕНИЕ>>

> (Твое **ТЕЛО** отображает целостность системы твоей иконки) <

**>>DISPLAY_SENSOR-parameter**
<<ОТОБРАЖЕНИЕ>>

> (А твой **СЕНСОР** позволяет тебе видеть вещи в **МАТРИЦЕ**, эти способности контролируются твоей Master Persona Control Program (Программой Управления Главной Персоной), которую опытные пользователи **МАТРИЦЫ** называют своей **MPCP**) <

>>>>> (Что за нахер? Она пропустила остальное) <<<<<
- Ньючам (21:08:02/7-10-55)

>>>>> (Не с точки зрения корпов. У легального пользователя есть Тело - у любой Персоны есть Тело, и пользователю нужен Сенсор, чтобы он мог понимать, что делает. Но ни одному офисному работнику не нужны Уклонение или Маскировка. Ни в одном стоковом терминале не будут установлены эти чипы. Блин, у них даже слотов под них не будет на материнской плате MPCP.

У сотрудника службы безопасности корпорации будет Уклонение, естественно. В противном случае он был бы легкой добычей для первой же боевой программы, которую мы натравим на него. Но даже у этих парней не будет Маскировки. Тебе нужна разница между терминалом и декой в одном четком факте? Ну вот она. Маскировка - вот что делает тебя злым, плохим преступником) <<<<<
- Имеешь Деку - Будешь Путешествовать (21:08:13/7-10-55)

>>>>> (Плохим мертвым преступником, если думаешь, что твоя MPCP - единственное, что корпы снабжают кодом подписи. Тебе нужно запускать чистящие программы на любой деке, которую ты не собрал своими руками по кусочкам, и тогда, *возможно*, ты не будешь оставлять за собой след, как у кометы, в гриде) <<<<<
- Верховная монахиня (21:08:23/7-10-55)

>>>>> (Само собой, когда они отправляют корп-боя, чтобы вычистить мусор из какой-то другой системы, то он получает чип Маскировки, верно) <<<<<
- Цифровой Чел (21:08:38/7-10-55)

>>>>> (Привет, Чел, ты когда-нибудь видел один из этих так называемых чипов Подавления Системной Подписи? ПСП позволяет корпам совмещать приятное с полезным. В одной из их собственных систем чип работать не будет. Дека, на которой установлен ПСП от Фучи, не сможет спрятаться в системе Фучи. Но она чудесно работает в, скажем, основном фрейме Мицухамы) <<<<<
- Верховная монахиня (21:08:49/7-10-55)

>>>>> (О как. Это объясняет историю, которую я недавно слышал. Декер Фучи отправился на бег за какой фигней в филиал Ацтехнолоджи, но тут же поджарился. Ходили слухи, что он вошел в локальную сеть их руководства и там спровоцировал вообще все сигналы тревоги, как если бы его утилиты Маскировки были мертвы. Оказывается, местные Ацлы договорились с их менеджментом управления информацией, и взяли на аутсорсинг последнее обновление их оборудования. Неделей раньше они переоборудовали систему с помощью блоков Фучи. Если декер загружал ПСП чипы, то его Маскировка свернулась, как только он получил доступ к системе, и его дека определила ее как "домашнюю территорию") <<<<<
- Имеешь Деку - Будешь Путешествовать (21:09:24/7-10-55)

>>>>> (Глупый неудачник, если бы он провел разведку перед тем, как отправляться на бег, он бы понял, во что собирался влипнуть) <<<<<
- Цифровой Чел (21:09:37/7-10-55)

>>DISPLAY_MPCP-signature
<<ОТОБРАЖАЕТСЯ>>

> (МИСС. ПУЛЬС: Видишь? Иконка данных знает, кто ты, и что у тебя есть разрешение, чтобы просматривать и касаться ее. Это потому, что у тебя правильный **КОД ДОСТУПА**. Когда ты запустила свой терминал MatrixPal, ты помнишь, что он спросил у тебя твой особый **КОД ДОСТУПА**?

Таким образом, он понимает, что ты являетесь его законным пользователем, и что тебе разрешено входить в **МАТРИЦУ** и получать все это удовольствие. У каждого законного пользователя есть **КОД ДОСТУПА**, который привязан к его **КИБЕРТЕРМИНАЛУ**. Если ты по ошибке использовала чей-то **КОД ДОСТУПА** на своем **КИБЕРТЕРМИНАЛЕ**, то он сообщит об этом системным администраторам, чтобы они могли помочь тебе исправить ошибку. Теперь протяни руку и коснись иконки данных) <

>>>>> Что, черт возьми, эти маленькие придурки подразумевают под этими словами? -> Читать **КИБЕРТЕРМИНАЛ**) <<<<<
- Пер Р. Хоть (21:09:53/07-10-55)

<<ОБНАРУЖЕНО ПРЕРЫВАНИЕ>>
>>PAUSE_MatrixPal-HelpSim-1.0A
>>OPEN_MatrixPal-Word-Sensei-Dictionary
<<ЗАГРУЗКА СЛОВЕСНОГО СЕНСЕЯ>>
<<ЗАПУСК>>

> (Словесный Сенсей: Это очень хороший вопрос ->>RETRIEVE_subject-CHILD-name: <<ПУСТО>>: <<ПО УМОЛЧАНИЮ>> моя дорогая. *Кибертерминал* - это машина, которая позволяет пользователям подключаться к **МАТРИЦЕ** и выполнять там важные задачи. Посмотри на это изображение твоего кибертерминала MatrixPal. Эти схемы представляют собой драйверы интерфейса СИСВ. Они позволяют тебе видеть, слышать и ощущать вещи в **МАТРИЦЕ**. ->>RETRIEVE_subject-family-income: <<|НИЗКИЙ|СРЕДНИЙ|ВЫСОКИЙ|? ВЫСОКИЙ: <<ТРИД СЕРВИС |ВКЛЮЧИТЬ|ОТКЛЮЧИТЬ|? ВКЛЮЧИТЬ>>: <<СИМСЕНС-ВКЛ>> У тебя дома есть модуль симсенс, благодаря честному труду твоей бедной матери…) <

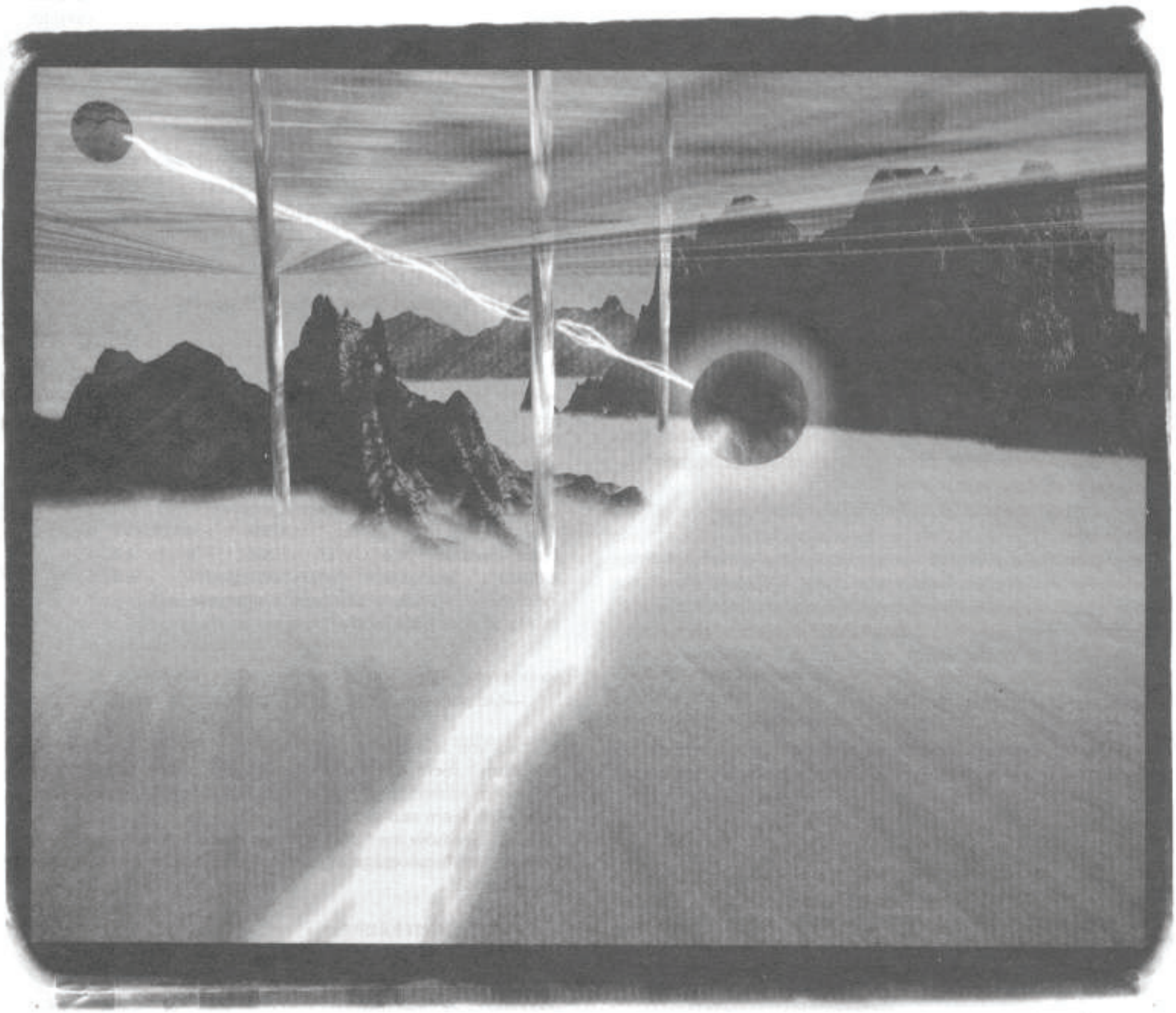
>>>>> (Ух ты, Мама, у тебя дома есть сим? (ухмылка)) <<<<<
- Дышатель ртом (21:10:21/7-10-55)

> (...теперь ты знаешь, как работает СИСВ. Он позволяет твоим историям и приключениям казаться реальными. Так же, как симсенс позволяет твоим играм казаться такими настоящими, схемы СИСВ в твоем кибертерминале делают настоящей твою работу.
Посмотри на этой схеме логических взаимодействий, как чип **MPCP** взаимодействует с чипами для Boddw 90fuh'ofct9G) <

<<ПРИОРИТЕТНОЕ ПРЕРЫВАНИЕ>>:
<<ДОПУЩЕНО>>: <<ОЖИДАНИЕ>>

>>>>> (Э-э, Перхоть, ты что раньше никогда не видел вспомогательного сенсорного указателя? Он восходит еще к старым гипертекстовым моделям связанных данных. То, что нужно запомнить во время бега - что это может быть тот же тип триггера, который запускает информационные бомбы в заминированных файлах. Конечно, эти триггеры не подсвечиваются дружественными звездочками - ты увидишь их, когда они взорвутся посреди твоего потока данных.
Сейчас же нужно помнить, что мы все знаем, что означают слова, так что ДЕРЖИ СВОИ ЧЕРТОВЫ ЛАПЫ ПОДАЛЬШЕ ОТ СЛОВ СО ЗВЕЗДОЧКАМИ, окей? Если хочешь поиграться, то подожди пока конфа закончится и не трать наше время сейчас) <<<<<
- Боджой (21:10:49/7-10-55)

# ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В МАТРИЦУ



>>>>> (До нашего небольшого отступления, Пульс рассказывала нам о кодах доступа. И вот, как они задействованы в деках?) <<<<<
- Ньючам (21:11:17/7-10-55)

>>>>> (Без обид, Ньючам, но как ты дожил до сегодняшнего вечера? Если это дека, то в ней не используются коды доступа. Терминалы используют их. Большинство систем, которые требуют кодов доступа, не позволяют скрытому терминалу - кибердеке - входить в систему.

Ладно, давай приведу пример. У тебя, наверное, когда-то был код доступа, верно? В школьную библиотеку или что-то в этом роде?) <<<<<
- Брат Данных (21:11:34/7-10-55)

>>>>> (Конечно. Правда, как только я разобрался с процедурами доступа к базе данных оценок, я уже не особо много времени проводил в библиотеке. Изучение дек принесло мне больше пятерок, чем зубрежка математики) <<<<<
- Ньючам (21:12:08/7-10-55)

# ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В МАТРИЦУ

>>>>> (Ах, этот первый роковой шаг на пути к информационным преступлениям. Ты можешь заплатить за прогулянные уроки математики, если останешься в этом бизнесе, но это лекция на другой раз. Ладно. **ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ** (как вам моя версия Мисс Пульс?) - это тот, кто входит в хост при помощи легального терминала и **КОДА ДОСТУПА**. Этот код доступа проверяется хостом и обычно привязан к определенной матричной подписи. Это если по-простому. Некоторые из кодов привязаны к конкретному пользователю и требуют подключение к монитору, который отправляет реальную ЭЭГ или скан сетчатки глаза для завершения алгоритма доступа.
Коды доступа имеют особые уровни допуска. Хост позволяет тебе делать лишь то, что разрешено твоим уровнем допуска, и ничего больше. Если попробуешь совершить что-то, что тебе запрещено, и он оставит запись об этом факте. Если оно незначительно, то тебе просто шлепнут по рукам. Возможно, на некоторое время понизят твой уровень доступа еще ниже. Сделай что-нибудь серьезное - сработает сигнал тревоги, и тогда ты глубоко в дреке) <<<<<
- Брат Данных (21:12:53/7-10-55)

>>>>> (Но в школьной системе. Я вышел за рамки разрешенных действий, проник в базу данных и не включил сигнал тревоги. Дрек, да я получил диплом - с отличием) <<<<<
- Ньючам (21:13:19/7-10-55)

>>>>> (То есть ты просто открывал базу данных и поднимал себе оценки?) <<<<<
- Брат Данные (21:13:19/7-10-55)

>>>>> (Блин, нет. Мне пришлось бы засветить идентификационный ко… а, черт возьми, какой же я тупица! Конечно же, мне пришлось бы засветить идентификационный код своего терминала, поэтому я заполучил клон чипа процессора из магазина электроники и достал еще один код для дублирования режима мониторинга табеля с оценками) <<<<<
- Ньючам (21:13:38/7-10-55)

>>>>> (Поздравляю, парень. Ты стал декером. Скрыл свою MPCP и запустил Sleaze, чтобы усилить свою Маскировку, хоть у тебя и не было Маскировки. Но это был последний раз, когда ты получил данные так легко - не думай, что у корпов такая же ерундовая защита, как в твоей старой школе) <<<<<
- Цифровой Чел (21:14:09/7-10-55)

>>>>> (Все правильно, Челик. Парень, не важно, насколько круто ты думаешь, что умеешь управляться с декой, тебе нужно стать вдвое лучше, чтобы получить хотя бы малый шанс выжить в реальном хосте. Умения и знания не помогут без железа и софта, чтобы реализовать их.
Научись работать с компьютерами настолько хорошо, насколько сможешь, заполучи лучшее программное обеспечение, которое только можно купить или научись писать свое. Трать большую часть своего свободного времени, чтобы оставаться на пике УР - уровня, мать его, развития - и вот тогда ты будешь декером. Ты сможешь идти куда угодно в Матрице и делать что угодно. Облажайся разок и ты пожалеешь, что не остался обычным пользователем, который балуется с грошовыми файлами, которые принимают твой код) <<<<<
- Верховная монахиня (21:14:02/7-10-55)

>>>>> (Послушайте, ребята, можем ли мы послушать эти мудрые-советы-молодому-перспективному-декеру позже? Я хочу получить больше отзывов об этом MatrixPal) <<<<<
- Мама на беге (21:14:26/7-10-55)

>>>> (Погнали, Мамуля) <<<<<
- Цифровой Чел (21:15:08/7-10-55)

>>RELOAD_log-HelpSim-1.0A
<<ЗАГРУЗКА>>
>>RESUME

>>DISPLAY_datafile-access-log
<<ОТОБРАЖЕНО>>

> (МИСС ПУЛЬС: Если ты посмотришь на заголовок файла сверху иконки данных, то увидишь свое **МАТРИЧНОЕ** имя, твою **MPCP** **ПОДПИСЬ**, зафиксированную в соответствующей записи. Когда ты узнаешь больше о **МАТРИЦЕ**, то увидишь, что все твои работы имеют одну и ту же **ПОДПИСЬ**, чтобы все знали, какая ты хорошая ученица и насколько хорошо ты делаешь важную работу. Твоя бедная мать будет очень гордиться!) <

>>>>> (Ага. Они всегда винят мать. Знаешь, Чел, твоя идея насчет того, чтобы настроить для моей девочки одну из моих старых дек выглядит лучше с каждой секундой) <<<<<
- Мама на беге (21:16:11/7-10-55)

>>>>> (То есть, если я понял все правильно, то в Матрице есть три основных класса людей? Обычные пользователи с кибертерминалами, загружающими программы Тело и Сенсор. Сотрудники служб безопасности, работающие в своих системах, у которых есть Уклонение, так что они могут участвовать в кибербоях. И мы? Я имею в виду, люди с Маскировкой, которая подавляет подпись Персоны и позволяет им работать, не оставляя следа) <<<<<
- Ньючам (21:16:23/7-10-55)

>>>>> (Бинго) <<<<<
- Цифровой Чел (21:16:34/7-10-55)

> (МИСС ПУЛЬС: Некоторые глупые люди утверждают, что они могут притвориться кем-то другим в **МАТРИЦЕ**. Но не верь этому. Ни один хороший человек даже не будет пробовать такое, а нехорошие люди, которые попробуют, быстро поймут, что это невозможно) <

>>>>> (ВОТ ДРЕК! Я >>>>> (Видите, что я имела в виду >>>>> (Их влажные мечты >>>>> (Да, пр>>> (МИСС ПУЛЬС: Теперь что касается нашей викторины на тему whatfti938f:/fnf
<<НЕХВАТКА ПАМЯТИ: ОТКАЗ>> <<ght.) <<<<<>>>>> (Ребята, не все с>>>>>(не верю>>!<<ПЕРЕГРУЗКА БУФЕРА>>!<< >>>>> (разу, это узкий канал >>>>> (ребенку нужна НАСТОЯЩАЯ дека AH8.jhhal;gmn vse4.....

<<ОШИБКА ПАМЯТИ>>
<<СБРОС>>
<<ПЕРЕЗАГРУЗКА>>

# МАТРИЦА 2.0

Матрица (сущ.) 1. Мировая вычислительная и телекоммуникационная сеть. 2. Соглашение о программном обеспечении виртуального интерфейса, используемое для доступа к компьютерным системам.

## Всемирный Вокабулярный Словарь, обновление от 2056 года

Матрица - это взаимосвязанная система компьютеров, называемых хостами, связанных между собой гридом - всемирной телекоммуникационной сетью. Любой пользователь с правильными кодами доступа может получить доступ к любой системе в Матрице. Такая степень подключения требуется как согласно законам корпоративного мира, так и в связи с абсолютной необходимостью поддерживать актуальность данных в мире, где серьезные изменения могут произойти за секунды.

BERGTING 95

Человеческий разум не может напрямую воспринять поток данных в матрице. Если бы пользователи были ограничены старым набором инструментов - командными строками, именами файлов, программами на неуклюжих процедурных языках - система была бы неуправляемой. Например, пользователь, который хотел прочитать компьютерный файл в 1995 году, набирал какую-нибудь утомительную команду, открывал файл в окне или получал доступ к желаемой информации каким-то другим, столь же неуклюжим методом. Но после Краха 2029 года технология СИСВ открыла возможности реального доступа через ПНИ (Прямой Нейронный Интерфейс) к компьютерам, и тогда родилась Матрица. В наше время пользователь совершает путешествие длительностью в микросекунды через созданный компьютером ландшафт, чтобы найти файл. Если пользователь допущен к просмотру файла, то он находит его именно там, где и рассчитывал найти. Используемые им процедуры интерфейса могут выглядеть как офисные архивы или огромная библиотека, или просто проявляться в виде ослепительных энергетических узоров. Пользователь видит файл, прикасается к нему, и данные загружаются в его кибертерминал.

Пользователям не нужно запоминать коды, наборы команд или имена файлов. Если им что-то нужно, они идут и получают. Если они хотят запрограммировать алгоритм для лаборатории или сборочной линии, то они просто мысленно выполняют соответствующие движения или создают модель, используя виртуальные компоненты, и компьютер учится у них. Например, современные химики строят молекулы в соответствии с формулами, как если бы они использовали детские кубики. Затем компьютер преобразует эти действия в программу, которая будет управлять процессом в реальном мире.

Легальные пользователи имеют зарегистрированные кибертерминалы, которые идентифицируют себя в Матрице на каждом шагу. Но у кибердек декеров нет матричных идентификаторов. Декеры остаются анонимными, и когда все идет хорошо, они могут с легкостью проникать в секреты Матрицы, смеясь над мерами безопасности. Конечно, если что-то пойдет не так, то они с такой же легкостью могут умереть в Матрице.

Эти концепции остаются неизменными, как и те, что представлены в основных правилах **Shadowrun**. Однако **Виртуальные Реальности 2.0** предлагает свою игровую механику для моделирования этих концепций. Важнейшая новая игровая механика - это системные операции и системные проверки. Системная операция - это просто список игровой информации, необходимой декеру для выполнения задачи в Матрице. Каждая системная операция включает список системных проверок, необходимых для выполнения выбранной задачи, названия всех программных утилит, которые дополняют проверку, тип действия, которое декер должен выполнить для завершения задачи, и описание того, что происходит, когда он пытается выполнить эту задачу (несколько предварительно разработанных системных операций описано в разделе под названием **Системные операции**, стр. 108. Краткий справочный список операций также есть в **Приложении**, стр. 162).

Согласно пересмотренным правилам Матрицы 2.0, системная проверка представляет собой встречную проверку между декером и системой, в которую он проникает (обратите внимание, что термин «системная проверка» используется в ином значении, нежели в правилах по Матрицы 1.0). Декер совершает проверку соответствующей подсистемы. Мастер Игры совершает проверку безопасности за систему против Фактора Обнаружения декера.

Этот раздел предоставляет обзор этих и других новых игровых механик, описанных в Матрице 2.0. В последующих разделах представлены более подробные инструкции по использованию новых правил.

## ИКОНКИ

Каждый объект, который видит пользователь в Матрице - это иконка. У пользователей есть специальные иконки, называемые Персонами. Когда мы говорим о Персоне декера, мы также можем иметь в виду его иконку.

Каким бы реальным ни казался опыт, декер никогда физически не входит в Матрицу. Его мясное тело остается в том месте, где кибердека подключилась к Матрице - в джекпоинте. Дека транслирует декеру сигнал СИСВ точно так же, как и установка симсенс, что заставляет его думать, что он где-то в другом месте. Это другое место и есть Матрица.

Программы и утилиты Персоны, запускаемые на кибердеке, являются главными копиями программного обеспечения, которое делает возможным декинг. Когда декер входит в грид или хост, кибердека загружает версии этих программ в систему Матрицы. Короче говоря, декеры имеют дело с двумя наборами программ: интерфейсные программы на деке, которые преобразуют нейронные импульсы декеров в компьютерные командны; и серверные программы в Матрице, которые преобразуют эти команды в программные, влияющие на то, что делает система.

Эти онлайн-серверы формируют Персону декера. Через эту Персону декер ощущает среду системы, в которой он активен. Программы Персоны отправляют пакеты данных обратно из Матрицы в кибердеку, где интерфейсные программы преобразуют их в симсенс-контент.

Эта система создает два отдельных комплекса: мясного декера и его интерфейсные программы на деке, и онлайн-иконку декера, которая запускается на компьютерах, создающих Матрицу. Отключите деку, уничтожьте Персону, или разрушьте связь, которая их соединяет, и декер выйдет в оффлайн, отключится, вылетит.

## ГРИДЫ И ХОСТЫ

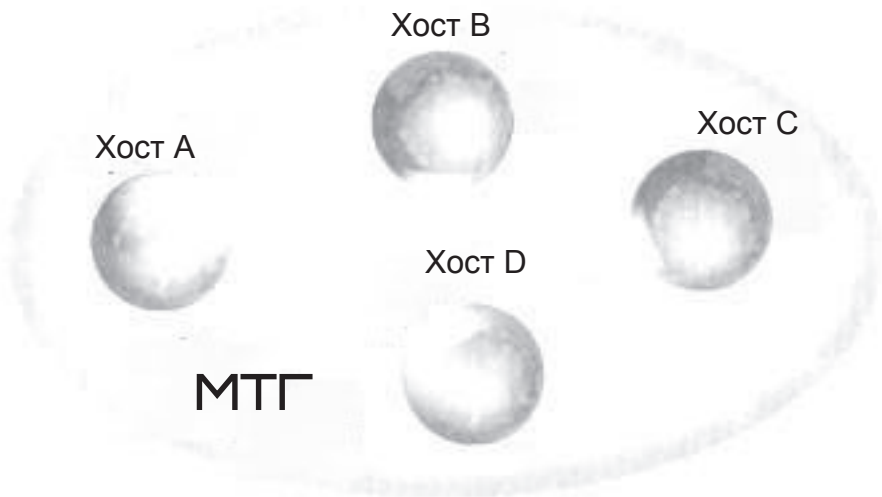
Матрица состоит из телекоммуникационных сетей (гридов) и компьютерных систем (хосты). Гриды задействованы в передаче голосовых и информационных данных - всех, от местных телефонных звонков до пакетов гигаданных. Хосты - это то, что называется мейнфреймом компьютера, но в Шестом Мире мейнфреймы не обязательно должны быть единичным мощным оборудованием. На самом деле многие из них представляют собой связанные серии массивов параллельно подключенных процессоров меньших конфигураций. Они создают столько же помех, сколько один суперкомпьютер. Проще говоря, хост в **Shadowrun** - это любой компьютер, достаточно важный для декера, чтобы залезть в него, и достаточно мощный, чтобы дать декеру отпор.

## ТОПОЛОГИЯ МАТРИЦЫ

Связи между гридами и хостами определяет основную топологию Матрицы. Существует лишь четыре вида соединений - открытый доступ, многоуровневый доступ, доступ между хостами и доступ к частному гриду. Но умножьте эти четыре вида соединений на миллионы хостов, пересекающих гриды, и вы получите сеть настолько сложную, что только декер может ее полюбить.

## Открытый доступ

Большинство компьютерных систем используют соединение с открытым доступом. Проще говоря, любой хост, подключенный напрямую к гриду, имеет соединение с открытым доступом. Любой пользователь в любой точке мира может использовать общественные гриды для доступа к таким хостам. Все четыре хоста на схеме открытого доступа подключены к одному и тому же МТГ (местному телекоммуникационному гриду). Декер может получить доступ к любому из них, подключившись к этому МТГ. Если он уже вошел в систему на одном хосте, он может отключиться от этого хоста и получить доступ к другому хосту, не прерывая свой бег в Матрице.

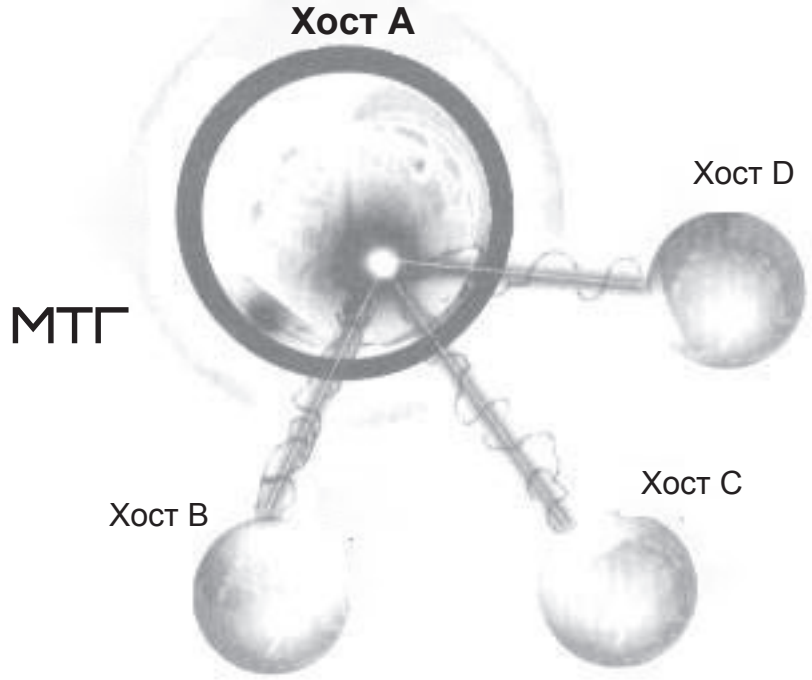



## Многоуровневый доступ

На схеме многоуровневого доступа только хост A подключен непосредственно к гриду. Хосты B, C и D соединены только с хостом A. В этом случае хост A функционирует как система первого уровня; хосты B, C и D функционируют как системы второго уровня. Любой пользователь, желающий получить доступ к хостам B, C или D, должен сперва пройти через хост A. Чтобы перейти из хоста B в хост C или D, декер должен снова миновать хост A.

Системы первого уровня могут выступать в качестве коммутаторов, пропуская авторизованных пользователей к хостам второго уровня. Или же системы первого уровня могут позволять пользователям переходить в частный местный телекоммуникационный грид (ЧМТГ), который уже и обеспечивает доступ к системам второго уровня.

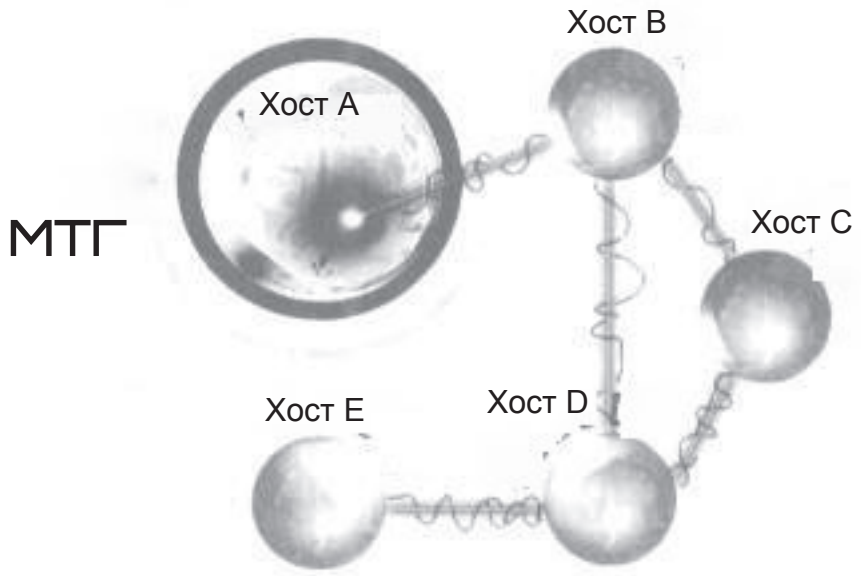
Классическая концепция безопасности Матрицы, называемая Воронкой, представляет собой специфическое построение многоуровневого доступа. В системах с Воронками хосты первого уровня могут обеспечить максимально возможную безопасность, а хосты второго уровня имеют относительно низкий уровень безопасности.




## Доступ между хостами

Конфигурация доступа между хостами состоит из набора хостов, напрямую связанных друг с другом. Ни один хост не защищает другие. Все они выполняют определенные задачи, но для этого должны обмениваться данными. В Матрице 1.0 такую систему можно было бы отобразить как серию УДС, совместно используемых несколькими процессорами, или, возможно, просто множество СПБ под мощным процессором.

Конфигурации с доступом между хостами обычно задействованы в корпоративных схемах. Обычно к общедоступным сетям напрямую подключаются только несколько хостов, но множество компьютеров второго уровня системы связаны с ними. Декеры могут получить доступ к хостам только через другие компьютеры, которые связаны с ними. Например, декер в МТГ системы на схеме доступа между хостами должен пройти через хосты B и D или через хосты B, C и D, чтобы достигнуть хоста E.

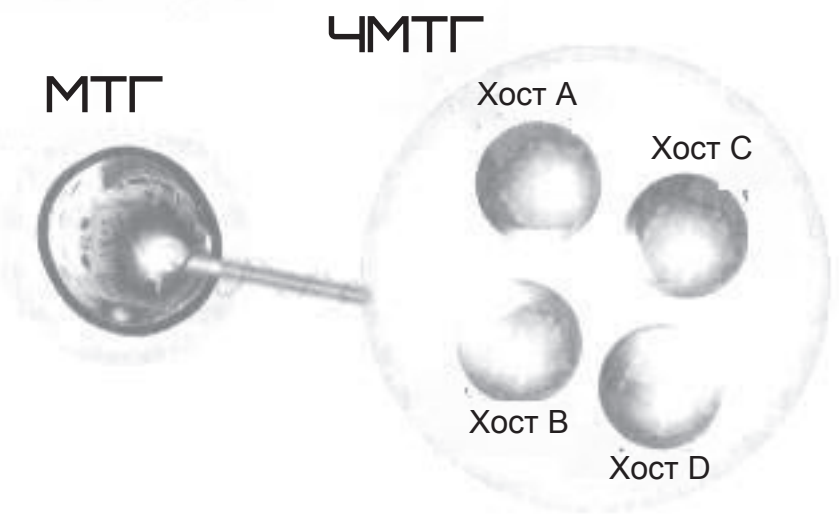



## Доступ к частному гриду

Частный грид (ЧМТГ) представляет собой частную коммуникационную сеть, в которой обитают исключительно хосты конкретной корпорации, правительства или консорциума. Они могут варьироваться от небольших локальных сетей, называемых ЛВС (локальные вычислительные сети), до глобальных ЧМТГ. Как только декер получает доступ к любому хосту в частном гриде, он может получить доступ к любому другому хосту в этом гриде.

В рамках ЧМТГ хосты могут быть организованы в многоуровневую конфигурацию или конфигурацию доступа между хостами - и обычно так и есть. В Шестом Мире паранойя не является патологией для разработчиков матричной безопасности. Это необходимость.

Более подробное описание ЧМТГ см. в разделе **Гриды и хосты** на стр. 14.



## РЕЙТИНГИ СИСТЕМ

Правила Матрицы 1.0 заставляли Мастеров Игры детально описывать каждый хост, создавая разные рейтинги для каждого системного узла. В Матрице 2.0 каждая система, будь то грид или хост, имеет Рейтинг Безопасности и пять рейтингов подсистем - Доступ, Управление, Каталог, Файлы и Подключения. В Матрице 2.0 эти рейтинги в совокупности известны как Рейтинг Системы (обратите внимание, что это значение термина полностью отличается от определения Рейтинга Системы в исходных правилах по Матрице).

Раздел **Гриды и хосты** на стр. 14 содержит правила определения Рейтингов Систем.

## РЕЙТИНГ БЕЗОПАСНОСТИ

Рейтинг Безопасности состоит из кода безопасности (цвет) и значения безопасности (число) (значение безопасности называется Рейтингом Системы в основной книге правил **SRII**). Четыре кода безопасности имеют цвета: Синий (защита практически отсутствует), Зеленый (средний уровень безопасности), Оранжевый (значительный уровень безопасности) и Красный (высокий уровень безопасности). Сообщается, что некоторые системы содержат убийственные средства защиты, цвет кодов безопасности которых не учитывается официальной цветовой шкалой. На жаргоне декеров они называются ультрафиолетовыми (УФ) или черными системами. Среда безопасности УФ-хостов качественно отличается от среды безопасности других хостов (дополнительную информацию об УФ-хостах см. в разделе **Гриды и хосты** на стр. 14).

Как правило, значение безопасности варьируется от 4 до 12, хотя иногда бывает и выше. Двузначные значения обозначают исключительную безопасность системы. Значение безопасности указывает количество кубиков, которые бросает Мастер Игры при встречной проверке против декера.

## РЕЙТИНГИ ПОДСИСТЕМ

Пять рейтингов подсистемы - Доступ, Управление, Каталог, Файлы и Подключения - отображают устойчивость подсистем системы к неавторизованным манипуляциям со стороны декера. Эти рейтинги служат порогами для всех проверок, которые выполняет декер при попытке незаконного манипулирования системой. Например, неавторизованный декер, пытающийся прочитать файлы в системе, будет использовать свое умение Компьютеры при проверке Доступа и Файлов. Успешная проверка Доступа, проводимая с учетом рейтинга Доступа системы, позволит декеру попасть в хост или грид. Успешная проверка Файлов, совершенная с учетом рейтинга Файлов системы, позволит ему прочитать сами файлы (см. **Системные проверки** на стр. 19. для получения дополнительной информации о системных проверках).

Имейте в виду, что высокий рейтинг подсистемы не препятствует авторизованным пользователям использовать подсистему. Например, высокий рейтинг Доступа не влияет на процедуры входа в систему авторизованных пользователей. Это просто затрудняет попытки незаконного входа в систему.

### Рейтинг Доступа

Рейтинг Доступа отображает устойчивость системы к несанкционированному проникновению. Для доступа к гриду неавторизованный декер должен совершить успешную проверку Доступа против рейтинга Доступа грида. Чтобы войти в хост без действующего кода доступа, декер должен совершить успешную проверку Доступа против рейтинга Доступа хоста.

### Рейтинг Управления

Рейтинг Управления измеряет устойчивость системы к несанкционированным административным командам. Например, неавторизованный декер, пытающийся выгнать легитимного пользователя с хоста, должен успешно пройти проверку Управления против рейтинга Управления хоста. Как правило, успешная проверка Управления позволяет декеру перепрограммировать систему или обойти ее меры безопасности.

### Рейтинг Каталога

Рейтинг Каталога измеряет устойчивость системы к несанкционированным поискам. Неавторизованный декер, ищущий в гриде или хосте системный адрес или конкретный файл, должен совершить успешную проверку Каталога против рейтинга Каталога грида/хоста.

### Рейтинг Файлов

Декеры должны совершать проверки Файлов против рейтинга Файлов, когда они пытаются незаконно прочитать или записать файлы данных в системе. Декеры также должны совершать проверки Файлов для расшифровки закодированных файлов и вывода их на устройства, такие как факсовые принтеры или печатные чипы.

### Рейтинг Подключений

Рейтинг Подключений управляет работой удаленных устройств, контролируемых системой. Успешная проверка Подключений позволяет неавторизованному декеру взять под контроль устройства, которыми управляет хост - например, камеры видеонаблюдения и лифты.

## ФОРМАТ РЕЙТИНГА

Матрица 2.0 описывает рейтинги системы в следующем сокращенном формате:

Код-Значение безопасности/Доступ/Управление/Каталог/Файлы/Подключения

Например, система Красный-6 с рейтингами Доступа и Каталога в 10 баллов, рейтингом Управления 12, и рейтингами Файлов и Подключений, равными 9, будет обозначаться:

Красный-6/10/12/10/9/9

Аббревиатура ДУКФП - **Д**оступ, **У**правление, **К**аталог, **Ф**айлы, **П**одключения - может облегчить запоминание этого формата. Мастер Игры может также создать упрощенный формат, удалив рейтинги Файлов и Подключений. Как правило, рейтинги Каталога, Файлов и Подключений не сильно различаются, поэтому Мастер Игры может просто усреднить эти три значения, округляя в меньшую сторону. В таком упрощенном формате приведенный выше пример будет выглядеть так:

Красный-6/10/12/9

Лист проектирования системы для записи последующих нюансов системы представлен в **Приложении** на стр. 156.

## РЕЙТИНГИ ДЕК

Сила Персоны декера определяется вычислительной мощностью MPCP (Программа Управления Главной Персоны) его деки и его программных утилит Тела, Сенсора, Уклонения и Маскировки. MPCP представляет собой основную операционную систему деки и имеет рейтинг MPCP, который измеряет ее способность выдерживать повреждения и продолжать работу. Программы Тела, Сенсора, Уклонения и Маскировки называются программами Персоны. Числовые рейтинги этих программ служат "атрибутами" Персоны декера и используются всякий раз, когда совершаются проверки против декера в Матрице. Декеры используют программные утилиты с этим же рейтингом.

Рейтинг MPCP - это главное значение для кибердеки. Рейтинг MPCP, умноженный на 3, равен максимальному количеству программ Персоны деки. Ни один отдельный рейтинг Персоны не может превышать рейтинг MPCP, а максимальное значение большинства утилит равно рейтингу MPCP.

Сокращенный формат описания рейтингов кибердек:
Рейтинг MPCP/Рейтинг Тела/Рейтинг Уклонения/Рейтинг Маскировки/Рейтинг Сенсора

Дека с MPCP-8 и всеми программами Персоны, распределенными поровну, исходя из общего значения (3 x 8 = 24), будет записана так:

MPCP-8/6/6/6/6

Если декер повысит свой рейтинг Тела на 2 очка до максимума 8, то ему придется уменьшить значение других программ Персоны в общей сложности на 2. Если он решит снизить свои рейтинги Уклонения и Сенсора на 1 каждый, то рейтинг деки будет выглядеть так:

MPCP-8/8/5/6/5

Все эти программы подробно обсуждаются в разделах **Декеры**, **Кибердеки** и **Программы**.

## КОЭФФИЦИЕНТ ОБНАРУЖЕНИЯ

Мастер Игры использует Коэффициент Обнаружения декера в качестве порога при совершении проверок на обнаружение присутствия декера или предотвращения выполнения им действий в матрице (см. **Системные проверки**, стр.19). Чтобы определить Коэффициент Обнаружения декера, вычислите среднее (округленное вверх) значение рейтинга Маскировки декера

и рейтинга программы Sleaze. Например, дека MPCP-8/6/8/6/4, на которой запущена программа Sleaze-8, будет иметь Коэффициент Обнаружения 7. Это [6 (Маскировка) + 8 (рейтинг Sleaze) = 14] разделенное на 2 = 7.

Если декер не запускает программу Sleaze, то Коэффициент Обнаружения равен половине рейтинга Маскировки. Это делает крутые программы Sleaze острой необходимостью для любого декера с амбициями, не говоря уже о банальном чувстве самосохранения.

## ПУЛ ВЗЛОМА

Система Матрицы 2.0 создает гораздо меньший Пул Взлома, чем Матрица 1.0. Чтобы определить Пул Взлома декера для Матрицы 2.0, сложите рейтинг Интеллекта декера и рейтинг MPCP его деки, разделите полученную сумму на 3 и округлите в меньшую сторону (любое увеличение Интеллекта декера распространяется также и на его Пул Взлома, независимо от того, происходит оно благодаря киберпрограмме или магии. Увеличения из разных источников складываются, если только Мастер Игры не решит использовать опциональное правило Множественных Улучшений, представленное на стр. 19). Итоговое число - это Пул Взлома декера в Матрице 2.0.

Как правило, кубики из Пула Взлома могут быть добавлены к любой проверке, совершенной в Матрице - системные проверки, проверки атаки или защиты, маневры, программирование или проверки атрибутов. Тем не менее, персонажи не могут использовать кубики Пула Взлома в нижеследующих обстоятельствах.

Во-первых, кубики из Пула Взлома не могут улучшать броски на инициативу или определяющие броски кубиков, такие как «бросьте 1d6, чтобы узнать, сколько времени пройдет до того, как хост выйдет из строя». Это не проверки по логике Shadowrun, при которой кубики бросаются против определенного порога.

Кроме того, Пул Взлома нельзя использовать при проверках Тела или Силы воли, совершаемых для сопротивления эффектам gray или black IC, которые наносят урон декеру. В таких ситуациях можно применять только кубики из Пула Кармы, подключенные к кибердеке улучшения, или усиления Тела или Силы воли декера от биовэра или магии.

### Кибервэр и Пул

Любой кибертехнологический предмет из книги правил **Shadowrun, вторая редакция**; книг **Shadowtech** или **Cybertechnology**, повышающий Интеллект, может повлиять на Пул Взлома, как указано выше. Два конкретных примера таких предметов, часто используемых опытными декерами, требуют особого комментария. Это энцефалические имплантаты и Матан СПД (см. **Shadowtech**, стр. 44 и 52).

Энцефалические имплантаты улучшают Интеллект, и этот бонус учитывается при расчете Пула Взлома. Кроме того, энцефалоны предоставляют кубики Пула Задач для определенных действий. Если декер применяет скиллсофт Компьютеры с рейтингом, равным или большим, чем его естественный рейтинг, или если он использует только рейтинг, предоставленный скиллсофтом, то кубики Пула Задач также входят в Пул Взлома. Обратите внимание, что скиллвэр не требуется, чтобы использовать актисофт Компьютеры для декерства, если декер использует энцефалический имплант. Тем не менее, для использования скиллсофта без импланта требуется специальный скиллвэр.

Матан СПД увеличивает Интеллект персонажа на половину своего рейтинга для использования в декерстве. Например, Матан СПД рейтинга 4 добавит существенный бонус к Пулу Взлома декера, особенно если у него нет миллиона нюен, чтобы купить детали и собрать горячую кибердеку. За 23000 нюен и пустячное количество Сущности это выглядит отличным предложением.

### Опциональное правило: множественные улучшения

Необязательное правило множественных улучшений может быть использовано, чтобы игроки не могли использовать бонусы Интеллекта от магии и кибернетики одновременно для создания персонажей-супердекеров, обладающих чрезмерными Пулами Взлома. Согласно этому правилу, персонаж может применить только один бонус Интеллекта к Пулу Взлома. Используйте самый высокий бонус или позвольте игроку выбрать, какое улучшение применится к Пулу Взлома. Как правило, энцефалический имплант представляет собой лучший выбор, потому что его кубики Пула Задач напрямую увеличивают Пул Взлома.

Правило множественных улучшений не позволяет игрокам создавать супердекеров, которые получают от кибервэра все преимущества, какие только могут, и имеют дружественного мага с заклинанием Увеличения Атрибута, которое применятся постоянно. Это вынуждает декера уповать на дополнительные преимущества более совершенных дек и утилит, что приведет к появлению персонажей, которые жаждут денег чрезмерно, особенно если Мастер Игры использует правила УР (см. Декеры, стр. 74). Эта потребность в деньгах также является слабостью, которую Мастер Игры может использовать, заманивая игроков в сценарии приключений.

## СИСТЕМНЫЕ ПРОВЕРКИ

Как отмечалось во введении к разделу, неавторизованные декеры должны совершать системные проверки всякий раз, когда они пытаются выполнить задачу в Матрице. Системные проверки всегда являются встречными проверками между декером и целевым хостом/гридом. Декер использует умение Компьютеры, чтобы совершить проверку подсистемы, подходящей для той задачи, которую он пытается выполнить. Например, для входа в хост требуется проверка Доступа против рейтинга Доступа системы. Для редактирования файла на этом хосте требуется проверка Файлов и т.д. Пороги этих проверок изменяются любой программной утилитой, запущенной декером, и соответствующими ситуативными модификаторами (уровень системной тревоги, повреждения декера или деки и т. д.).

Для встречной проверки Мастер Игры бросает количество кубиков, равное значению безопасности хоста/грида (в хосте Красный-6 это будет 6 кубиков) против Коэффициента Обнаружения декера. Примените любые подходящие ситуативные модификаторы к Коэффициенту Обнаружения.

Нижеследующий пример иллюстрирует первый шаг, который предпринимает любой декер: проникновение в хост, с которым он хочет работать.

У ХэдКрэша есть умение Компьютеры-6 и дека MPCP-8/6/6/6/6. Он использует Sleaze-5, поэтому его Коэффициент Обнаружения равен 6 (6 x 5 = 11, разделенное на 2 = 5,5. Округление в большую сторону). Он также запустил Обман-4. Хэд проникает в хост Красный-8 с Доступом-11. Чтобы войти в систему, ему необходимо совершить проверку Доступа.

ХэдКрэш бросает 6 кубиков, размер его умения Компьютеры. Порог: 11 (рейтинг Доступа) минус 4 (рейтинг Обмана), то есть итоговый порог равен 7.

Мастер Игры бросает 8 кубиков, размер значения безопасности хоста, против порога 6, размера Коэффициента Обнаружения.

ХэдКрэш выбрасывает на кубиках 2, 2, 3, 4, 5, 9 - один успех против порога 7. Хост выбрасывает 1, 2, 2, 2, 3, 3, 5, 5 - ни одного успеха. ХэдКрэш входит в хост. Ему повезло, и лучше надеяться, что повезет и дальше.

Обратите внимание, что если бы ХэдКрэш не запустил программу Обман, его пороговое значение было бы 11, а не 7. У него не было бы ни одного успеха, и он бы не смог войти в систему. Мораль: вы ничего не сможете сделать, если сперва не проникните в хост, поэтому хорошая программа Обман необходима любому декеру, интересующемуся хостами с высоким уровнем безопасности.

Если декер получает большее количество успехов, чем хост, он побеждает в проверке и преуспевает в любой задаче, которую он пытается выполнить. Если хост набирает больше успехов, то декер терпит неудачу. Независимо от результата проверки, Мастер Игры записывает количество успехов хоста и добавляет их к любым предыдущим успехам, полученным при системных проверках против декера. Это промежуточное число обозначает Очки Наблюдения.

## ОЧКИ НАБЛЮДЕНИЯ

Мастер Игры подсчитывает все успехи, которые набирает хост/грид, пока противостоит декеру в системных проверках. Этот подсчет продолжается пока декер подключен к этому конкретному хосту/гриду. Когда число достигает значения, установленного Мастером Игры, он может запускать действия в хосте/гриде, определенные им самим и варьирующиеся от активации black IC до вообще ничего. Суть в том, что декер никогда не знает, что произойдет в результате его следующей проверки или сколько еще проверок он может безопасно пройти, прежде чем хост/грид заметит его присутствие и сделает все возможное, чтобы нейтрализовать его.

Подробная информация об Очках Наблюдения и о том, как их использовать, приведена в разделе, предназначенном лишь для Мастера Игры, **Горячие точки Матрицы**, стр. 149. Системные связки (архетипы для матричной системы), представленные в том разделе, определяют реакцию хоста/грида на нарушителей: медленная и осторожная или быстрая и смертельная.

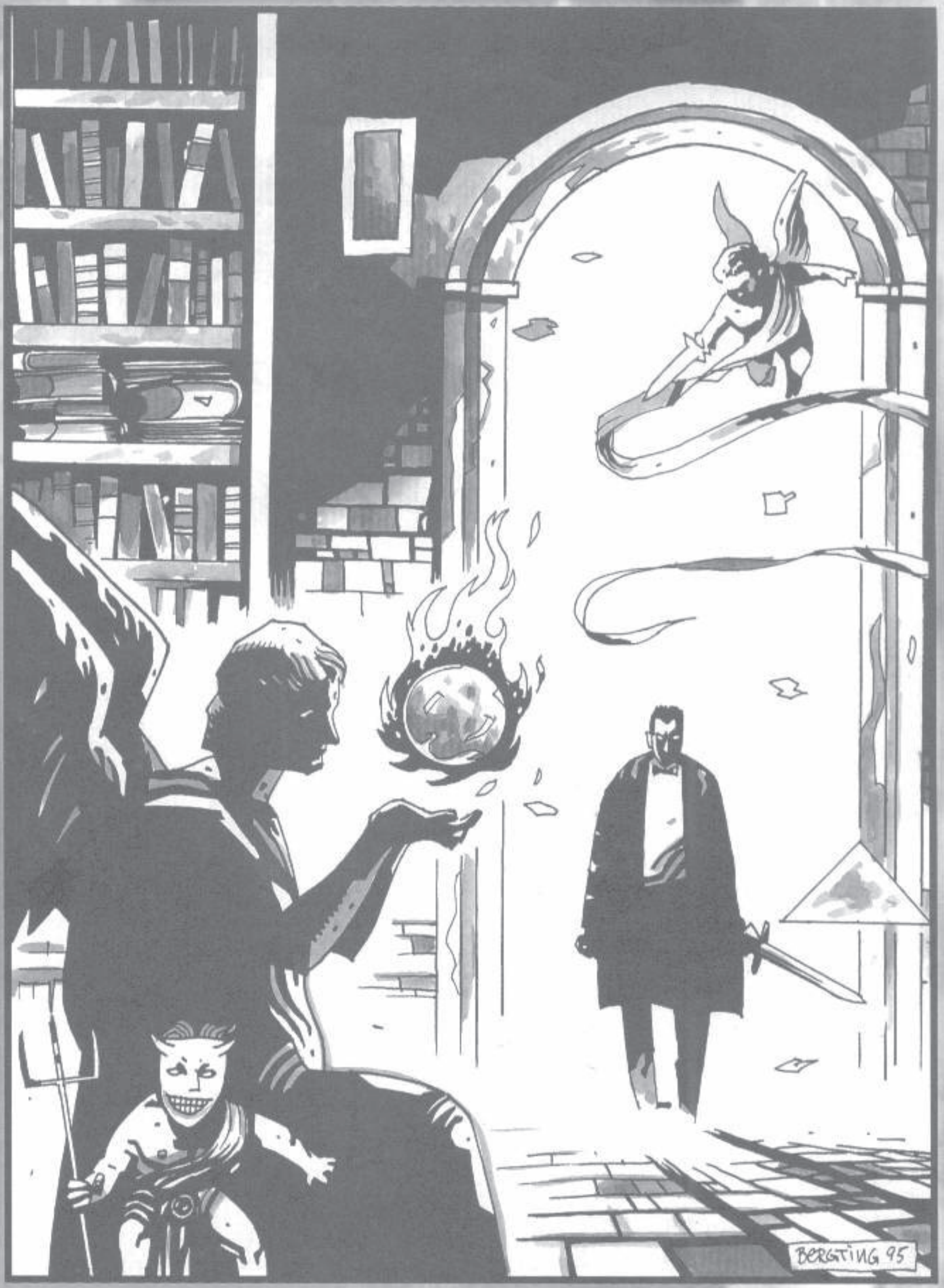
# НЕЧТО ГРЯДУЩЕЕ

>>>>> (Снова все меняется) <<<<<
- Эмброуз (**:**:**/12-24-56)

>>>>> (Эй, модник, оно так и бывает) <<<<<
- Смеющийся Человек (??:??:??/12-24-56)

>>>>> («Модник» из твоих уст звучит иронично. Думаю, после 29-го мы поняли, что матричный джин был выпущен из бутылки. Кривая прогресса была как американские горки уже тогда. Но когда СИСВ, декерский код и IC вступили в игру, она превратилась в сверхскоростные американские горки. Как может хоть кто-нибудь знать, куда это все зайдет? Два года назад, например, подобные дизайнерские системы были настолько редки, что люди подключались, чтобы просто на них посмотреть. Теперь же у каждого десятицентового хоста есть какой-то дизайн) <<<<<
- Эмброуз (**:**:**/12-24-56)

>>>>> (В наше время это уже десятинюеновые хосты - инфляция, знаешь ли) <<<<<
- Смеющийся Человек (??:??:??/12-24-56)


BERGTING 95

>>>>> (Она не останавливается ни на мгновение) <<<<<
- Эмброуз (**:**:**/12-24-56)

>>>>> (Нет причины, по которым она должна. Тебе просто нужно сохранять чувство перспективы. «Увидеть целый мир в крупице песка», как однажды сказал твой приятель Блейк) <<<<<
- Смеющийся Человек (??:??:??/12-24-56)

>>>>> (Он мне не приятель. У Уилла был скверный характер. Находиться рядом с ним было сущим адом) <<<<<
- Эмброуз (**:**:**/12-24-56)

>>>>> (Неважно. Он имел в виду, что главное - не разучиться удивляться всему вокруг. Но сегодня у нас есть миры в крупицах песка - или, по крайней мере, в кусочках кварца и кремния. Достаточно похоже) <<<<<
- Смеющийся Человек (??:??:??/12-24-56)

>>>>> (Но какой ценой? Эти дети не знают, кто такой Блейк. Они думают, что ледник - это узел, оснащенный IC. Они никогда не видели их на склонах гор. Если они даже и знают, что это такое, то считают восхождение на него сумасшествием. Метафора превратилась в реальную вещь в их мире, виртуальном мире. Они могут не задумываться о том, что означает слово в мясном мире, над которым они насмехаются) <<<<<
- Эмброуз (**:**:**/12-24-56)

>>>>> (Может быть, они правы?) <<<<<
- Смеющийся Человек (??:??:??/12-24-56)

>>>>> (Тебе виднее. В чем ценность Матрицы, если она не делает жизнь лучше, когда ты не подключен?) <<<<<
- Эмброуз (**:**:**/12-24-56)

>>>>> (Расскажи это Синд, или Венделлу, или Иерусалиму. И, кстати, спроси Иерусалима про Билли Блейка. Он тебе уже закачает мегапакет данных анализа от непосредственного читателя пока ты будешь заканчивать вводить запрос) <<<<<
- Смеющийся Человек (??:??:??/12-24-56)

>>>>> (Иерусалим - это тот парализованный с синдромом отторжения?) <<<<<
- Эмброуз (**:**:**/12-24-56)

>>>>> (Нет, это Синд. У Иерусалима миастения. В твоем реальном мире они объекты для жалости и легкая добыча для хищников, разгуливающих вокруг. В Матрице же их почти невозможно остановить) <<<<<
- Смеющийся Человек (??:??:??/12-24-56)

>>>>> (Но, черт возьми, она не настоящая) <<<<<
- Эмброуз (**:**:**/12-24-56)

>>>>> (Настоящая? Если мы покинем эту уютную карманную систему, проникнем в ту грозно выглядящую крепость данных Фучи и отправим правильный код на правильное подключенное устройство, то мы вырубим электричество во всем Сиэтле. Ты знаешь, сколько людей это убьет? Что может быть реальней, чем это?) <<<<<
- Смеющийся Человек (??:??:??/12-24-56)

>>>>> (На самом деле, отдавая дань уважения, ни один из нас не пошел бы так далеко, пытаясь вырубить подобный IC. Но ты утверждаешь, что мы измеряем реальность нашей способностью уничтожать?) <<<<<
- Эмброуз (**:**:**/12-24-56)

>>>>> (А когда было не так? Сегодня люди с наибольшим количеством информации правят балом и определяют реальность. Раньше это был парень с самыми вооруженными рыцарями, защищавший свою землю. Но эта сила порождает красоту, иногда даже мир. Синд может порвать ядро компьютера как тигрица, но большая часть ее лишних денег уходит на модернизацию синтезаторов, на которых она играет концерт через Матрицу. Без этой силы разве научилась бы она создавать музыку, словно богиня?) <<<<<
- Смеющийся Человек (??:??:??/12-24-56)

>>>>> (Твой главный аргумент наивен. Подумай об освобождении восточноевропейских народов от гнета Советской империи в 1980-х годах. Тогда не было произведено ни одного выстрела, и не понадобилось оружие. На просторах континента перо обладало большим могуществом, чем меч. Никакое оружие и танки не могли спасти Президиум от драматурга, назвавшего Фрэнка Заппу министром культуры. Но большинство декеров просто помойные панки с кучей технологий - они не распознают настоящее освобождение или свободу даже если ты щелкнут им по лбу) <<<<<
- Эмброуз (**:**:**/12-24-56)

>>>>> (Ага, а большинство солдат - тупые убийцы. Делает ли это менее ценными тех, кто достиг большего?) <<<<<
- Смеющийся Человек (??:??:??/12-24-56)

>>>>> (Нет, конечно, нет. Не делало тогда и не делает сейчас. Но новые веяния в гридах столь многих могут убить. Столь многие находят новые способы убивать. И за что? За данные) <<<<<
- Эмброуз (**:**:**/12-24-56)

>>>>> (Все меняется...) <<<<<
- Смеющийся Человек (??:??:??/12-24-56)

>>>>> (Ну ладно, не начинай опять) <<<<<
- Эмброуз (**:**:**/12-24-56)

>>>>> (Извини. Тогда так: характер кривой технологий указывает на ускорение до тех пор, пока не рухнет вся инфраструктура, или пока она не достигнет того, что Видж называет сингулярностью) <<<<<
- Смеющийся Человек (??:??:??/12-24-56)

>>>>> (Конечно. А инфраструктура на грани коллапса уже во многих областях) <<<<<
- Эмброуз (**:**:**/12-24-56)

>>>>> (Но предсказуемость итогов технологического развития

Практически неопределена тоже во многих областях. Так получим ли мы сперва культурный крах или культурную трансформацию?) <<<<<
- Смеющийся Человек (??:??:??/12-24-56)

>>>>> (Некоторых из нас больше беспокоит крах) <<<<<
- Эмброуз (**:**:**/12-24-56)

>>>>> (Ах, но подумай о возможностях трансформации) <<<<<
- Смеющийся Человек (??:??:??/12-24-56)

>>>>> (А дети?) <<<<<
- Эмброуз (**:**:**/12-24-56)

>>>>> (Большинство из них к настоящему времени погибло бы без перемен. Уличные сироты, живущие как крысы-дьяволы, или охотящиеся на адских гончих, гораздо более жестоки, чем мы когда-нибудь можем стать) <<<<<
- Смеющийся Человек (??:??:??/12-24-56)

>>>>> (Но при чем тут ОНО? И почему ОНО хочет детей?) <<<<<
- Эмброуз (**:**:**/12-24-56)

>>>>> (При чем тут ОНО? Я мог бы рассказать тебе больше о том, чего хотят драконы, чем о планах ЕГО. Но, само собой, ОНО хочет детей. Только совсем маленькие, такие, кто еще не научился толком говорить, могут научиться видеть Матрицу по-другому. Если дети растут, говоря на двух языках, мы говорим, что они билингвы. Два родных языка и более глубокое осознание, чем обычно. Как мы их тогда назовем? Бикосмики?) <<<<<
- Смеющийся Человек (??:??:??/12-24-56)

>>>>> (Звучит жестоко) <<<<<
- Эмброуз (**:**:**/12-24-56)

>>>>> (Кто-то назвал бы жестокостью отправлять ребенка на обучение в дальние края, впоследствии даже не интересуясь его судьбой) <<<<<
- Смеющийся Человек (??:??:??/12-24-56)

>>>>> (Но я там был, почти все время, заботясь о нем) <<<<<
- Эмброуз (**:**:**/12-24-56)

>>>>> (А ОНО там каждую наносекунду, заботится о них. Так как ОНО умеет) <<<<<
- Смеющийся Человек (??:??:??/12-24-56)

>>>>> (Я заплатил за то, что совершил. Что за сущность будет использовать детей таким образом?) <<<<<
- Эмброуз (**:**:**/12-24-56)

>>>>> (Ты спрашиваешь только сегодня или вообще каждую ночь в году? «Ибо младенец родился нам…») <<<<<
- Смеющийся Человек (??:??:??/12-24-56)

>>>>> (Не богохульствуй) <<<<<
- Эмброуз (**:**:**/12-24-56)

>>>>> (Я не хотел тебя обидеть. Ты следуешь своим эмоциям. Я следую своим. Ты видишь всю надежду мира в рождении ребенка, не похожего на остальных, о которых ты упоминал этой ночью. Однажды ты уже видел надежду твоей родины и ее народа в рождении другого ребенка. Возможно, ОНО возлагает надежду на детей, которым еще предстоит родиться) <<<<<
- Смеющийся Человек (??:??:??/12-24 56)

>>>>> (Ты думаешь, ОНО знает, что грядет?) <<<<<
- Эмброуз (**:**:**/12-24-56)

>>>>> (А кто-нибудь из нас знает? ОНО не было тут всегда. Но я не думаю, что кто-нибудь на планете вообще может знать, каикми ресурсами ОНО обладает. Какими знаниями) <<<<<
- Смеющийся Человек (??:??:??/12-24 56)

>>>>> (Я имею в виду…) <<<<<
- Эмброуз (**:**:**/12-24-56)

>>>>> (Я знаю, что ты имеешь в виду. Я лучше всех знаю, что грядет на этот раз. Но ничего подобного Матрице никогда еще не было. Как этот новый космос объединится с мощью старого - я не знаю. Может быть стена между ними устоит, может быть нет. Пока что она выглядит прочной, но что будет в следующем году? Или в следующем десятилетии? Даже мы не можем предположить) <<<<<
- Смеющийся Человек (??:??:??/12-24 56)

>>>>> (Я и не предполагаю. Это и есть твоя сингулярность? Когда ничего из прошлого опыта не дает достаточного данных для предположений?) <<<<<
- Эмброуз (**:**:**/12-24-56)

>>>>> (Почти так. Но я могу, по крайней мере, точно сказать одно) <<<<<
- Смеющийся Человек (??:??:??/12-24 56)

>>>>> (И что же?) <<<<<
- Эмброуз (**:**:**/12-24-56)

>>>>> (Это будет интересно) <<<<<
- Смеющийся Человек (??:??:??/12-24 56)

>>>>> (Ого, да ты прям пророк) <<<<<
- Эмброуз (**:**:**/12-24-56)

>>>>> (Ну, ты же не думал, что все будет легко? С Рождеством, Эмброуз) <<<<<
- Смеющийся Человек (??:??:??/12-24 56)

>>РАЗОРВАТЬ ПОДКЛЮЧЕНИЕ
<<ПОДКЛЮЧЕНИЕ РАЗОРВАНО>>

# ГРИДЫ И ХОСТЫ

**«Нет, сэр. Нам наплевать. Мы телефонная компания».**
Художественный перформанс XX века Лили Томлин

**«Нет, гражданин. Нам не о чем беспокоиться. Мы телефонная компания. Это запись».**
Служебное объявление XXI века

В этом разделе описаны гриды (системы связи) и хосты (компьютерные системы). Он предоставляет информацию о рейтингах этих систем, различных методах доступа к ним и другие полезные данные для декеров.

TIRNA NOC
ACCESS
APPROVING

## ГРИДЫ

Термин грид часто используется как синоним Матрицы, но в Матрице 2.0 этот термин обозначает телекоммуникационную сеть - другими словами, телефонную компанию. Ситуацию в 2056 году можно проследить до времени, наступившего сразу после Краха 2029 года, когда большинство развитых стран вернулись к развитию отдельных огромных монопольных компаний, предоставляющих коммуникационные услуги. Такое распределение было предназначено, конечно, для предотвращения еще одного Краха, а не для удовлетворения требований мегакорпораций, контроля доступа граждан к данным или чего-нибудь подобного.

Национальные гриды состоят из одного или нескольких Региональных Телекоммуникационных Гридов (РТГ), принадлежащих и обслуживаемых монопольным поставщиком. РТГ обычно включает в себя множество зависимых Местных Телекоммуникационных Гридов (МТГ). МТГ аналогичны телефонным кодам сетей связи 20-го века и обслуживаются местными дочерними предприятиями или филиалами главной компании.

## РЕГИОНАЛЬНЫЕ ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННЫЕ ГРИДЫ (РТГ)

Топология североамериканских РТГ представлена на стр. 164, SRII. Рейтинги систем в Матрице 2.0 для этих РТГ перечислены в таблице Рейтингов систем РТГ Северной Америки. В таблице Рейтингов систем зарубежных РТГ представлены рейтинги систем в Матрице 2.0 для зарубежных РТГ. Поскольку общественные гриды оперируют такими огромными объемами трафика и обладают относительно небольшим количеством ресурсов безопасности, их рейтинги ниже, чем у типичного компьютерного хоста.

При создании рейтингов системы общественного грида, не указанного в списке, предположите, что грид имеет легкую сложность проникновения, и вычтите 2 из всех рейтингов (для диапазона от 6 до 8). См. Сложность проникновения на стр. 31 для более подробного ознакомления с созданием рейтингов.

Чтобы минимизировать влияние обновления Матрицы 2.0 на ранее опубликованные материалы Shadowrun, гриды сохраняют свои исходные рейтинги безопасности.

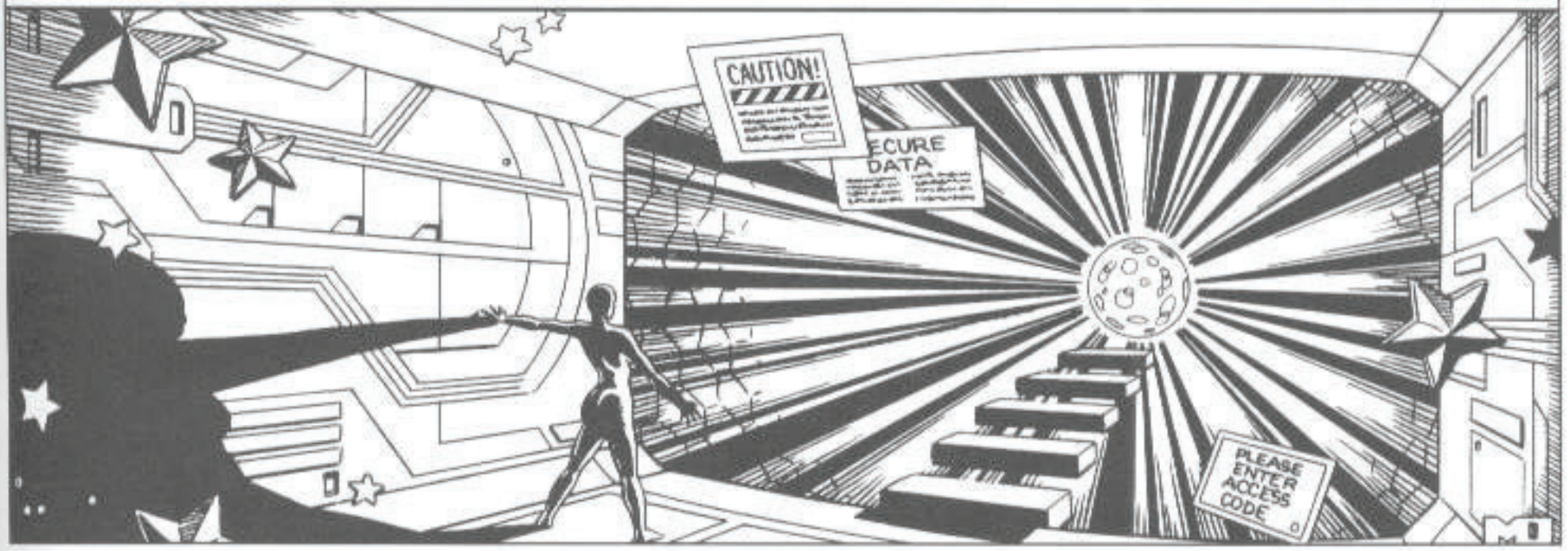
### РЕЙТИНГИ СИСТЕМ РТГ СЕВЕРНОЙ АМЕРИКИ

| РТГ | Безопасность | Доступ | Управление | Каталог | Файлы | Подключения |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Ацтлан | Оранжевый-3 | 8 | 8 | 6 | 7 | 7 |
| Калифорния | | | | | | |
| Свободный Штат | Зеленый-4 | 6 | 8 | 6 | 6 | 7 |
| Карибская Лига | | | | | | |
| Бермуды | Зеленый-2 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| Куба | Оранжевый-3 | 8 | 8 | 7 | 8 | 7 |
| Гренада | Оранжевый-4 | 8 | 8 | 8 | 8 | 8 |
| Ямайка | Зеленый-3 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 |
| Южная Флорида | Зеленый-2 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 |
| Виргинские острова | Зеленый-2 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 |
| КАШ | Зеленый-2 | 6 | 8 | 7 | 8 | 8 |
| КАН | | | | | | |
| Альгонско-Манитоунский | Зеленый-4 | 7 | 8 | 7 | 6 | 6 |
| Атабасский | Зеленый-3 | 6 | 8 | 6 | 6 | 6 |
| Пуэбло | Оранжевый-4 | 8 | 8 | 8 | 8 | 8 |
| Салиш-Ши | Зеленый-3 | 6 | 8 | 7 | 6 | 6 |
| Сиу | Оранжевый-3 | 7 | 8 | 8 | 7 | 7 |
| Трансполярный Алеутский | Зеленый-2 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| Юта | Оранжевый-3 | 7 | 8 | 7 | 7 | 7 |
| Квебек | Зеленый-2 | 6 | 8 | 8 | 7 | 7 |
| Тир Тайрнгир | Оранжевый-5 | 7 | 8 | 8 | 7 | 7 |
| Цимшианский | Оранжевый-5 | 8 | 8 | 8 | 8 | 8 |
| СКАШ | Зеленый-4 | 6 | 8 | 6 | 6 | 6 |

## РЕЙТИНГИ СИСТЕМ ЗАРУБЕЖНЫХ РТГ

| РТГ | Безопасность | Доступ | Управление | Каталог | Файлы | Подключения |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Германия** | | | | | | |
| **Великий Франкфурт** | Зеленый-4 | 6 | 8 | 6 | 6 | 6 |
| СГГ | Красный-5* | 10 | 10 | 9 | 9 | 9 |
| Франкфурт | Оранжевый-3 | 6 | 8 | 6 | 7 | 7 |
| Банковская асс-я Франкфурта | Красный-5* | 10 | 10 | 8 | 9 | 9 |
| Манц/Весбаден | Зеленый-4 | 6 | 8 | 6 | 7 | 7 |
| Манхейм/Людвигшофен | Зеленый-4 | 6 | 8 | 6 | 7 | 7 |
| **Северная Германия** | Зеленый-3 | 6 | 8 | 6 | 7 | 7 |
| Аркоблок 1-4 | Красный-4* | 8 | 10 | 8 | 8 | 8 |
| Берлин | Оранжевый-3 | 6 | 8 | 7 | 6 | 6 |
| Бремен | Зеленый-5 | 6 | 8 | 6 | 7 | 7 |
| Гамбург | Зеленый-4 | 6 | 8 | 6 | 7 | 7 |
| Ганновер | Оранжевый-5 | 6 | 8 | 7 | 8 | 8 |
| Рюген | Оранжевый-5 | 8 | 10 | 9 | 9 | 9 |
| **Рейн-Рур** | Зеленый-4 | 6 | 8 | 6 | 6 | 6 |
| Колонья | Зеленый-3 | 6 | 8 | 6 | 6 | 6 |
| Дортмунд | Зеленый-2 | 6 | 8 | 6 | 6 | 6 |
| Дюссельдорф | Зеленый-4 | 6 | 8 | 6 | 6 | 6 |
| Эссен | Зеленый-4 | 6 | 8 | 6 | 6 | 6 |
| Рурметалл | Оранжевый-5* | 8 | 9 | 8 | 9 | 10 |
| Рур Уни. | Оранжевый-4 | 6 | 8 | 6 | 7 | 7 |
| Сейдер-Крупп | Красный-5* | 8 | 10 | 9 | 10 | 10 |
| **Южная Германия** | Зеленый-4 | 6 | 8 | 6 | 6 | 6 |
| Гейдельберг | Зеленый-3 | 6 | 8 | 6 | 6 | 6 |
| Мюнхен | Зеленый-4 | 6 | 8 | 6 | 6 | 6 |
| Нюрнберг | Зеленый-3 | 6 | 8 | 6 | 6 | 6 |
| Штутгарт | Зеленый-4 | 6 | 8 | 6 | 6 | 6 |
| **SOX** | Красный-4* | 9 | 10 | 8 | 8 | 8 |
| SOX-Общественный | Зеленый-3 | 6 | 8 | 6 | 6 | 6 |
| **Великобритания** | Оранжевый-5 | 7 | 8 | 6 | 7 | 7 |
| **Тир на Ног** | Красный-5 | 9 | 9 | 7 | 8 | 8 |

*Обозначена точка входа в ЧМТГ



## МЕСТНЫЕ ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННЫЕ ГРИДЫ (МТГ)

Когда декер впервые подключается к общественному гриду в начале бега, его дека загружает его иконку в МТГ. Рейтинги МТГ, по крайней мере, в Северной Америке, обычно равны рейтингам системы соответствующего РТГ. Однако в таких странах, как Германия, рейтинги систем МТГ и их РТГ могут различаться.

### Опциональное правило: варьирующиеся рейтинги МТГ

Мастера Игры могут изменять рейтинги систем МТГ для имитации постоянных колебаний при загрузке системы, маршрутизации и предупреждений, обычных для МТГ. На усмотрение Мастера Игры колебания могут повлиять на определенные зоны в МТГ или на весь МТГ и могут длиться несколько часов или на протяжении всего приключения.

Для определения рейтингов колебаний МТГ бросьте 1d6. При результате 1 или 2 уменьшите все базовые рейтинги системы МТГ на 1. При результате 3 или 4 базовые рейтинги останутся неизменными. Если выпало 5 или 6, то повысьте рейтинги системы МТГ на 1.

Мастер может также вносить определенные изменения в рейтинги систем МТГ, чтобы отразить определенные события или сопоставить с предысторией приключения.

## ЧАСТНЫЕ МТГ

Частные МТГ (ЧМТГ), как описано на стр. 109, **SRII**, фактически представляют собой независимые, ограниченные глобальные гриды, закрытые для широкой общественности. Большинство крупных корпораций и все мегакорпорации имеют как минимум один ЧМТГ. Как правило, в большинстве развитых стран существует несколько государственных ЧМТГ, которые могут относиться к военным или дипломатическим объектам за пределами границ страны.

ЧМТГ регулируются законами корпорации или страны, которой они принадлежат. Поэтому владельцы ЧМТГ могут устанавливать любые меры защиты от вторжений на свое усмотрение. Поскольку создание ЧМТГ требует значительных инвестиций, большинство владельцев не экономят на IC. ЧМТГ - это стабильные системы, и рейтинги их систем не меняются.

При присвоении рейтинга системы специально разработанному ЧМТГ Мастеру Игры следует отталкиваться от использования Оранжевого или Красного кодов безопасности и легкой сложности проникновения, как описано в разделе **Сложность проникновения** на стр. 31. Рейтинги систем для нескольких примеров ЧМТГ указаны в разделе **Горячие точки Матрицы**, стр. 149.

### Точки входа

Корпоративные ЧМТГ работают по всему миру. Такой код МТГ, как например CA/СКАШ-CB-3617-EBMMHQ, упоминаемый в основных правилах Shadowrun, фактически идентифицирует единственную точку входа в ЧМТГ EBM2 - грид, который соединяет корпоративные хосты по всему миру. ЧМТГ могут иметь несколько точек входа, соединяющих их с разными общественными гридами. ЧМТГ Сейдер-Крупп, например, имеет точку входа в РТГ Рейн-Pура в Германии (D03-11) и точку входа в Северной Америке в Нью-Йорке (CA/СКАШ-CB-4212-SKRUPP). Обе имеют рейтинг системы Красный-5/8/10/9/10/10, потому что на самом деле они являются частями одной системы.

Декеры могут получить доступ к ЧМТГ через любую из его точек входа или через хост, подключенный к ЧМТГ.

### Регламенты

Многие страны строго регулируют работу ЧМТГ внутри своих общественных гридов, несмотря на давление со стороны корпораций с целью дерегулирования доступа ко всем международным ЧМТГ. В Северной Америке Советы Пуэбло и Юты, Нация Сиу, Тир Тайрнгир и Ацтлан соблюдают анти-ЧМТГ регламент. За границей ЧМТГ регулируются или запрещаются в Тир на Ноге, Израиле, Японии, Конфедерации Азиатских Наций (вне Транс-Свазилендской Федерации), некоторых других, более сильных африканских государствах, а также в некоторых маленьких государствах с одним поставщиком коммуникационных услуг, которые фактически принадлежат одной из мегакорпораций.

Пуэбло, Сиу и израильтяне контролируют весь входящий и исходящий трафик в своих странах и ставят вне закона все ЧМТГ. Юта запрещают ЧМТГ, потому что они считают технологическое вторжение в свой суверенитет угрозой старым путям. Оба Тира настолько параноидально относятся к секретам, что об их мотивах остается только догадываться.

В общем, регулирование ЧМТГ обычно политически мотивировано и непоследовательно. Например, в странах, где мегакорпорации фактически владеют правительством, эти мегакорпорации оставляют за собой право управлять своими собственными ЧМТГ, отказывая другим в таком же праве. Аналогичным образом, Япония разрешает доступ к ЧМТГ японским корпорациям, но отказывает в этом иностранным. Кто-нибудь удивится, узнав, что ЧМТГ Ацтехнолоджи - это единственный корпоративный ЧМТГ, который свободно работает в Ацтлане?

## ДЖЕКПОИНТЫ

Джекпоинт - это физическое подключение, используемое декерами для доступа к Матрице. Каждый тип джекпоинта имеет три значения: След, Доступ и Ширина Канала.

След указывает на отслеживаемость джекпоинта. Чем ниже значение Следа, тем быстрее trace IC (см. стр. 45) определит его местоположение. Значение Следа действует на протяжении всего бега декера.

Модификатор Доступа джекпоинта применяется ко всем проверкам Доступа декера во время бега.

Ширина канала представляет собой максимальную пропускную способность, которую джекпоинт может предоставить без дальнейшего уменьшения значения его Следа (описание дополнительных правил по ширине канала см. в разделе **Кибердеки**, на стр. 81). Если ширина канала декера превышает ширину канала джекпоинта, то используйте следующую формулу для расчета модификатора Следа. Сначала разделите ширину канала декера на ширину канала джекпоинта и округлите результат в меньшую сторону. Умножьте эту цифру на -1. Результат и будет являться модификатором Следа ширины канала. Например, декер с 78 Мп на джекпоинте с шириной канала в 20 будет иметь дополнительный модификатор Следа -3 (78 разделить на 20 - равно 3,9. Округляется в меньшую сторону до 3 и умножается на -1). Модификатор Следа ширины канала может изменяться во время бега по мере увеличения или уменьшения пропускной способности ввода-вывода, но он никогда не может опускаться ниже модификатора ширины канала иконки декера, потому что это значение является фиксированным для всего бега в Матрице.

Мастеры Игры могут изменять ширину канала джекпоинтов, доступных в определенных местах. Например, джекпоинты в дешевом хакерском отеле, который предоставляет украденные трид-соединения, могут иметь ширину канала 10 Мп. Между тем, оптические магистрали, обслуживающие офисные или многоквартирные дома, могут иметь пропускную способность от 40 до 50 Мп.

Нижеследующий текст описывает важную статистику типичных джекпоинтов.

### Легальный доступ
**След:** -2
**Доступ:** -2
**Базовая ширина канала:** 20

Легальный джекпоинт предоставляет доступ с зарегистрированного трид-фона. Конечно, это не обязательно должен быть твой трид-фон, ома.

### Нелегальный доступ
**След:** +0
**Доступ:** +0
**Базовая ширина канала:** 20

Незаконный джекпоинт обеспечивает доступ либо с нелегального трид-фона (когда какая-то недобросовестная душа крадет услуги телефонной компании), либо через кран, незаконное ответвление, врезанное непосредственно в оптоволоконную магистраль. Джекпоинты с нелегальным доступом являются наиболее распространенным типом джекпоинтов, используемых декерами.

### Спутниковое подключение
**След:** см. стр. 30
**Доступ:** +2
**Базовая ширина канала:** 50

Джекпоинт со спутниковым подключением подробно описан в разделе **Спутниковые подключения**, стр. 30.

### Рабочая станция
**След:** -4
**Доступ:** -4
**Базовая ширина канала:** 50

Рабочие станции представляют собой кибертерминал, подключенный напрямую к хосту. Естественно, декер не подключается к слабому терминалу, который предоставляет компания, а запускает свою собственную деку на той же линии связи. Отслеживающие программы могут обнаружить это по горячим следам, но с ними легко разобраться.

### Удаленное устройство
**След:** +4
**Доступ:** +4
**Базовая ширина канала:** 20

Удаленные устройства предоставляют средства для классического скрытного проникновения через черный ход. Целевой хост устанавливает защиту грида, которая не сдается, или здоровые головорезы с большими пушками охраняют офисные терминалы - но в системе работает устройство с удаленным управлением - автоматизированная фабрика, терминал безопасности, даже торговый автомат - которое позволяет декеры проскользнуть через все грозные IC прямиком в самое сердце системы.

Удаленные устройства немного сложнее отследить, чем большинство джекпоинтов, потому что большинство IC сначала ищет линии связи и не начинает проверять прочие источники входящих сигналов пока дело не дойдет до УДС. Однако декеру придется попотеть, чтобы обойти коды Доступа удаленного устройства, потому что большинство систем не настроено для приема приказов от автомата с газировкой.

### Консольный доступ
**След:** -6
**Доступ:** см. текст
**Базовая ширина канала:** безлимит

Консоль может быть фактической панелью управления на мэйнфрейме или рабочей станцией, вошедшей в систему с консольным доступом. Консольный доступ также называется доступом супервизора, суперпользователя или сисадмина.

Trace IC может очень легко определить местонахождение консольного джекпоинта, но такие джекпоинты обеспечивают легкий доступ и декеру. Для декеров, пытающихся получить доступ к системе через консольный джекпоинт, уменьшите вдвое рейтинг Доступа и значение безопасности целевой системы для всех проверок Доступа. Кроме того, декер может использовать всю ширину канала, какую только хочет, без снижения значения Следа джекпоинта. Тем не менее, для получения консольного доступа требуется действительно опытная и сработанная команда бегущих, чтобы доставить декера к консоли и сохранять ему жизнь достаточно долго, чтобы он все сделал.

## ОЧКИ НАБЛЮДЕНИЯ ГРИДА

Переход от одного МТГ к другому в пределах одного РТГ не влияет на подсчет Очков Наблюдения декера. Например, если декер входит в СКАШ-СИЭ-2206 и набирает 2 ОН, затем входит в центральную систему РТГ СКАШ-СИЭ и набирает еще один пункт к своим ОН, затем, наконец, получает доступ к СКАШ-СИЭ-4206 и там набирает еще 2 ОН, его общие ОН составляют 5 и остаются на уровне 5 до тех пор, пока он подключен к гридам СКАШ-СИЭ. Однако ОН декера обнуляются, если он подключается к другому РТГ.

### ЧМТГ и Очки Наблюдения

Поскольку ЧМТГ поддерживают очень активные процедуры безопасности, Очки Наблюдения, набранные в пределах данного РТГ, остаются, если декер входит в ЧМТГ из РТГ. Это происходит потому, что ЧМТГ принимают "флаги" безопасности от РТГ, когда подтверждают вход в систему. Это означает, что декер, который набирает много ОН, пробираясь через общественные гриды, может запустить IC, как только войдет в частное пространство данных.

Декер в нашем примере с ОН, равными 5, сохранит этот результат, когда войдет в ЧМТГ из РТГ. Если этого количества ОН достаточно для запуска ответных действий системы безопасности в ЧМТГ, то они запускаются, как только он завершает вход в систему. Каким бы ни был непосредственный результат, количество его ОН в ЧМТГ начинается с 5, плюс все, что он наберет при входе.

## СИСТЕМНЫЕ ОПЕРАЦИИ В ГРИДАХ

В дополнение к нижеследующим системным операциям, декер может выполнить операцию Изящного Отключения в любое время. Описание Изящного Отключения и других системных операций см. **Системные операции** на стр. 108.

### Из джекпоинта

Декеры, подключающиеся через легальный или нелегальный трид, могут выполнять только операцию Вход в МТГ. Затем они должны найти хост/грид, в который они хотят проникнуть, если не знают его местоположения. Декеры, подключающиеся через отдельную рабочую станцию, подключенное удаленное устройство или консоль, могут выполнять только операцию Вход в хост и должны входить в тот хост, который управляет устройством, используемым ими для доступа.

### В МТГ

Войдя в МТГ, декер может перейти к связанному РТГ с помощью операции Вход в РТГ или попытаться получить доступ к любому хосту, подключенному к МТГ при помощи операции Вход в хост. Если к МТГ, в котором находится декер, прикреплен ЧМТГ, то он может использовать Вход в МТГ, чтобы попробовать проникнуть в этот ЧМТГ.

Декер также может выполнить операции Перенаправить Данные и Перенастройка в МТГ.

Когда декер входит в ЧМТГ, помните, что все Очки Наблюдения, набранные им в предыдущих проверках в РТГ и его МТГ, сохраняются и могут стать причиной немедленных проблем у декера.

### В РТГ

Войдя в РТГ, декер может либо перейти к другому РТГ (то есть сделать «междугородный звонок», чтобы войти в грид другой точки мира) с помощью операции Вход в РТГ, либо войти в любой МТГ, подключенный к РТГ, с помощью операции Вход в МТГ.

Персонаж также может выполнять следующие операции в РТГ: Обнаружить Узел Доступа, Сделать Звонок, Перенаправить Данные, Перенастройка, Подслушать Звонок.

### В ЧМТГ

Декер, вошедший в ЧМТГ, может выполнять любую системную операцию, доступную в общественных РТГ и МТГ.

## СПУТНИКОВЫЕ СОЕДИНЕНИЯ

Когда декер подключается непосредственно к спутнику связи, чтобы войти в Матрицу, он выбирает более высокое пороговое значение Доступа в обмен на частичную невосприимчивость к trace IC. Задержка сигнала по спутниковому каналу также снижает Реакцию на 2.

Хотя trace IC и может определить местонахождение спутникового джекпоинта, он не может точно определить физическое местонахождение декера, что делает невозможным физический ответ на вторжение в Матрицу. Остальные эффекты удачного отслеживания все еще применяются (см. trace IC на стр. 45).

Для доступа к Матрице через спутник декер должен иметь деку, оборудованную интерфейсом спутниковой связи (см. Кибердеки, стр. 81). Программное обеспечение этого интерфейса позволяет декеру определять местонахождение спутника связи. Базовое время для изолирования спутника и захвата его передатчика составляет 3 минуты. Чтобы сделать это, декер должен преуспеть в проверке умения Компьютеры против порога, определяемого условиями проверки, как показано в Таблице порогов спутниковых подключений.

Если декер не получит ни одного успеха, то это значит, что он не может найти спутник или захватить его транспондер.

Как правило, Мастер Игры может позволить персонажусовершить еще одну попытку через пять минут или около того, и более часто в тяжелых ситуациях.

### ТАБЛИЦА ПОРОГОВ СПУТНИКОВЫХ ПОДКЛЮЧЕНИЙ

| Условия | Порог |
|---|---|
| Открытая местность, четкий вид на горизонт | 2 |
| Открытая местность, небольшие препятствия | 3 |
| Открытая местность, горы или густой лес | 6 |
| Пригород | 3 |
| Малонаселенный район города | 6 |
| Центр города | 8 |
| Плохая погода (хуже, чем пасмурно) | +2 |

### Взлатывание спутника

С точки зрения игры спутники функционируют как МТГ, но классифицируются как системы Оранжевые-средние или даже Оранжевые-сложные системы без снижения рейтингов подсистем. Оценивайте военные и частных корпоративные спутники как Красные.

Как только декер обнаружит спутник, он может выполнить операцию Вход в МТГ, чтобы получить к нему доступ. Со спутника декер может выполнить операцию Вход в РТГ для любого РТГ на планете. Он также может получить доступ к большинству систем на околоземной орбите, если они используют этот конкретный спутник для связи. В случае, если кто-то из декеров-самоубийц спросит - нет, Цюрих-Орбитал не использует спутниковые протоколы таким образом, так что этот трюк не является эффективной лазейкой в с амые жесткие области Матрицы.

Очки Наблюдения, полученные на спутнике, переносятся и в РТГ, в который затем входит декер.

## ХОСТЫ

Хост-системы служат в качестве компьютерных установок, в которых Шестой Мир обрабатывает всю свою информацию. Миллиарды нюен и бесчисленные мегапульсы данных проходят через эти системы. Хост-системы действуют как хранилища, в которых собраны секреты - технологические чудеса сотен отделов научных разработок, скрытая грязь блестящего корпоративного мира, секретные личности и настоящие имена.

## КОДЫ БЕЗОПАСНОСТИ

Код безопасности хоста отображает уровень мер безопасности, которые поддерживает хост. Обычно код отражает конфиденциальность данных хоста, но он также может просто показывать степень паранойи, которой страдает владелец хоста.

### Синие хосты

Синие хосты включают в себя большинство баз данных общественного пользования: систем распространения новостей, баз данных публичных библиотек, каталогов комкодов - почти все это бесплатно, независимо от того, предоставляется ли оно правительством, корпорацией или частным лицом. Малые предприятия, которые слишком бедны, чтобы хорошо защищать свои системы, как правило, тоже имеют Синие хосты.

# ГРИДЫ И ХОСТЫ

Каждый новичок-задрот в Матрице с дешевой декой и свободным временем накладывает свои ручонки на Синие системы. В результате эти системы обычно словно расписаны матричным граффити: они несут в себе вирусный код, который проявляет непристойное «остроумие», когда пользователь входит в систему, хранилища данных подвергнуты вандализму, дилетантские иконки, которые просто заполняют память, отвратительны. Программы «защиты», которыми обычно комплектуются Синие системы, немного опаснее. Эти смарт-фреймы «потрошат» системные файлы, если сетевые хулиганы не получают еженедельное «пожертвование» от владельца системы.

### Зеленые хосты

Зеленые хосты - это средние системы, но не стоит ошибаться, думая, что Зеленый хост представляет собой легкую добычу. Они могут быть более терпеливыми с нарушителями, чем Оранжевые или Красные системы, но также вполне могут загрузить любой IC, используемый более серьезными хостами.

Зеленые хосты включают общественные базы данных, которые взимают минимальную плату с пользователей, открытые компьютерные сети для колледжей (но не те, которые используются в исследовательских проектах, финансируемых корпорациями), а также корпоративные и правительственные компьютеры, на которых выполняется повседневная офисная работа.

### Оранжевые хосты

Оранжевые хосты являются довольно защищенными системами - или безумными хостами-убийцами. Оранжевые хосты хранят ваши стандартные «секретные» данные и выполняют обработку, которая важна, но не является абсолютно необходимой для операторов хоста. К Оранжевым системам относится, например, типичный заводской контроллер и сети, используемые менеджментом среднего звена в типичном корпоративном офисе.

### Красные хосты

Красные хосты предлагают максимальную безопасность, которой система может обладать по закону. Они содержат «совершенно секретные» данные, часто те, за которые владельцы могут убить, и средства управления критически важными процессами (жизнеобеспечение, важные лаборатории и фабрики, электрические сети и т. д.). Защита от проникновения в них имеет тенденцию быть смертельной - декеры не получают «предупредительных выстрелов» в Красных системах.

## СЛОЖНОСТЬ ПРОНИКНОВЕНИЯ

Рейтинги систем хоста - значение безопасности и рейтинги подсистем - основаны на значении, называемом сложностью проникновения. Матрица 2.0 подразделяет системы по уровню сложности проникновения на легкие, средние или тяжелые. В целом сложность проникновения основывается на уровне «удобства для пользователя», который система должна иметь для выполнения своей работы, и на количестве пользователей, которые обращаются к хосту в течение обычного дня.

### Легкие системы

Обычно легкие системы предоставляют свои функции множеству разных пользователей и офисов. Эти системы обрабатывают большие объемы трафика и удовлетворяют множество обращений к их вычислительным мощностям. В результате эти хосты могут выделять на безопасность лишь скудные ресурсы. Типичные легкие системы включают в себя высокоцентрализованные корпоративные компьютеры, образовательные системы, а также недорогие системы, устанавливаемые малыми предприятиями.

### Средние системы

Как правило, средние системы поддерживают меньшую базу пользователей, чем легкие, и обрабатывают более ограниченные и безопасные запросы. Типичные корпоративные системы среднего уровня обслуживают один офис или подразделение, часто с пользовательской базой, ограниченной руководителями и их непосредственными подчиненными. Процветающие небольшие компании также используют средние системы, как и исследовательские проекты, связанные с не слишком важными разработками.

### Тяжелые системы

Тяжелые системы обрабатывают наиболее защищенные данные и предоставляют доступ только избранным пользователям. Типичными тяжелыми системами могут быть системы финансовых переводов, важные исследовательские объекты, частные корпоративные руководящие сети, защищенные военные системы, практически все системы разведки и критически важные общественные системы, такие как управление воздушным движением или муниципальными силами.

## РЕЙТИНГИ СИСТЕМ

Мастер Игры устанавливает рейтинги систем хоста на основе сложности проникновения хоста. Мастер Игры может использовать бросок кубиков или свое усмотрение для определения этих рейтингов.

### Случайное генерирование

Чтобы определить рейтинги систем случайным образом, Мастер Игры просто бросает количество кубиков, указанное в Таблице случайных рейтингов хостов (1d3 равен значению 1d6, разделенному на 2). Рейтинги из таблицы предполагают, что «средний» декер обладает утилитами с рейтингами 4. В результате, использование таблицы может выдать рейтинги систем, которые не будут представлять особой сложности для декера со значительно более высокими рейтингами утилит. В таких случаях Мастер Игры может пожелать создать рейтинги систем, используя метод распределения значений (см. ниже).

**ТАБЛИЦА СЛУЧАЙНЫХ РЕЙТИНГОВ ХОСТОВ**

| Сложность проникновения | Значение безопасности | Рейтинги подсистем |
|---|---|---|
| Легкая | 1d3 + 3 | 1d3 + 7 |
| Средняя | 1d3 + 6 | 2d3 + 9 |
| Тяжелая | 2d3 + 6 | 1d6 + 12 |

Мастер Игры создает хост, который содержит ключевые доказательства корпоративной коррупции. Он решает, что это компьютер, обслуживающий региональный офис Ацтехнолоджи. На нем хранятся конфиденциальные данные, а Ацт, как известно, параноидальны в отношении декеров, поэтому Мастер присваивают ему **К**расный код безопасности. Однако система должна эффективно обслуживать умеренно большую базу пользователей, поэтому он определяет, что это средняя система.

Мастер бросает 1d6 для определения значения безопасности. На кубике выпадает значение 3, которое Мастер делит на 2 и округляет в большую сторону, получая результат 2. Это дает окончательное значение безопасности 8 (6+2). Теперь он пять раз делает бросок для определения рейтингов подсистем. Для среднего хоста ему нужно бросить 2d3 и прибавить 9. Его броски в итоге приносят результаты 11, 15, 13, 13, 12. Итоговые рейтинги систем хоста Ацт следующие:
Безопасность: Красный-8

Доступ: 11
Управление: 15
Каталог: 13
Файлы: 13
Подключения: 12
или Красный-8/11/15/13/13/12.

Довольно пугающе для начинающего декера с умением Компьютеры 6 и дешевой декой. Легкая добыча для ветерана матричных битв с консолью Фаерлайт. И должно заставить попотеть 99 процентов декеров, которые находятся между двумя этими крайностями.

### Распределение значений

Мастер Игры может просто присвоить значения рейтингам систем хоста нижеследующим образом, что позволит ему создавать сложные хосты, отталкиваясь от ресурсов конкретного декера.

| Сложность проникновения | Значение безопасности | Рейтинги подсистем |
|---|---|---|
| Легкая | 4-6 | 8-10 |
| Средняя | 7-9 | 11-15 |
| Тяжелая | 8-12 | 13-18 |

Однако, независимо от того, как Мастер Игры распределяет рейтинги систем, он всегда может поднять или понизить рейтинг, чтобы тот соответствовал способностям персонажей. Мастер также должен убедиться, что все рейтинги соответствуют тем системам, которые они представляют. Например, система ФУчи Чиба должна быть крепким орешком, и ее рейтинги систем должны отражать это. Персонаж игрока, у которого отсутствуют превосходные умения и крутые утилиты, не должен иметь ни одной возможности победить такую систему. Используйте следующие общие рекомендации для определения рейтингов.

Итоговый порог, равный 3 или меньше - легко. Типичный стартовый персонаж с умением Компьютеры 6 и приличным Коэффициентом Обнаружения, чтобы не нарываться на IC, обычно осиливает такие рейтинги, особенно если они защищены слабыми 4 или 5 значением безопасности. Средняя система обеспечит жесткое противостояние декеру с такими рейтингами. Тяжелая система, вероятно, сама осилит такого декера, если ему не повезет.

Декеры с умением 8 и более, Коэффициентом Обнаружения 8 или 9, и утилитами в 8 или более баллов, посчитают тяжелые системы сложными, но преодолимыми.

### Опциональное правило: варьирующиеся рейтинги подсистем

Мастер Игры может повышать или понижать индивидуальные рейтинги подсистем хостов, чтобы придать этим системам различные оттенки. Например, если Мастер хочет затруднить декеру доступ к легкой системе, но поощряет более инновационный подход, подразумевающий рейд на корпорацию в мясном мире, он может увеличить рейтинг Доступа на 2 для точки входа в общественные гриды и уменьшить на 1 для конкретной рабочей станции или удаленного устройства, также изменив модификаторы Доступа этих джекпоинтов.

Точно так же Мастер может изменять рейтинги Файлов хоста. Например, он может решить, что все системные файлы связей с общественностью, рекламные брошюры информационного века, имеют рейтинг Файлов на 2 ниже, чем базовый рейтинг Файлов системы. При этом файлы управления персоналом, включая всю электронную почту и личные журналы, расписания и так далее, имеют рейтинг Файлов на 2 выше, чем базовый рейтинг Файлов системы.

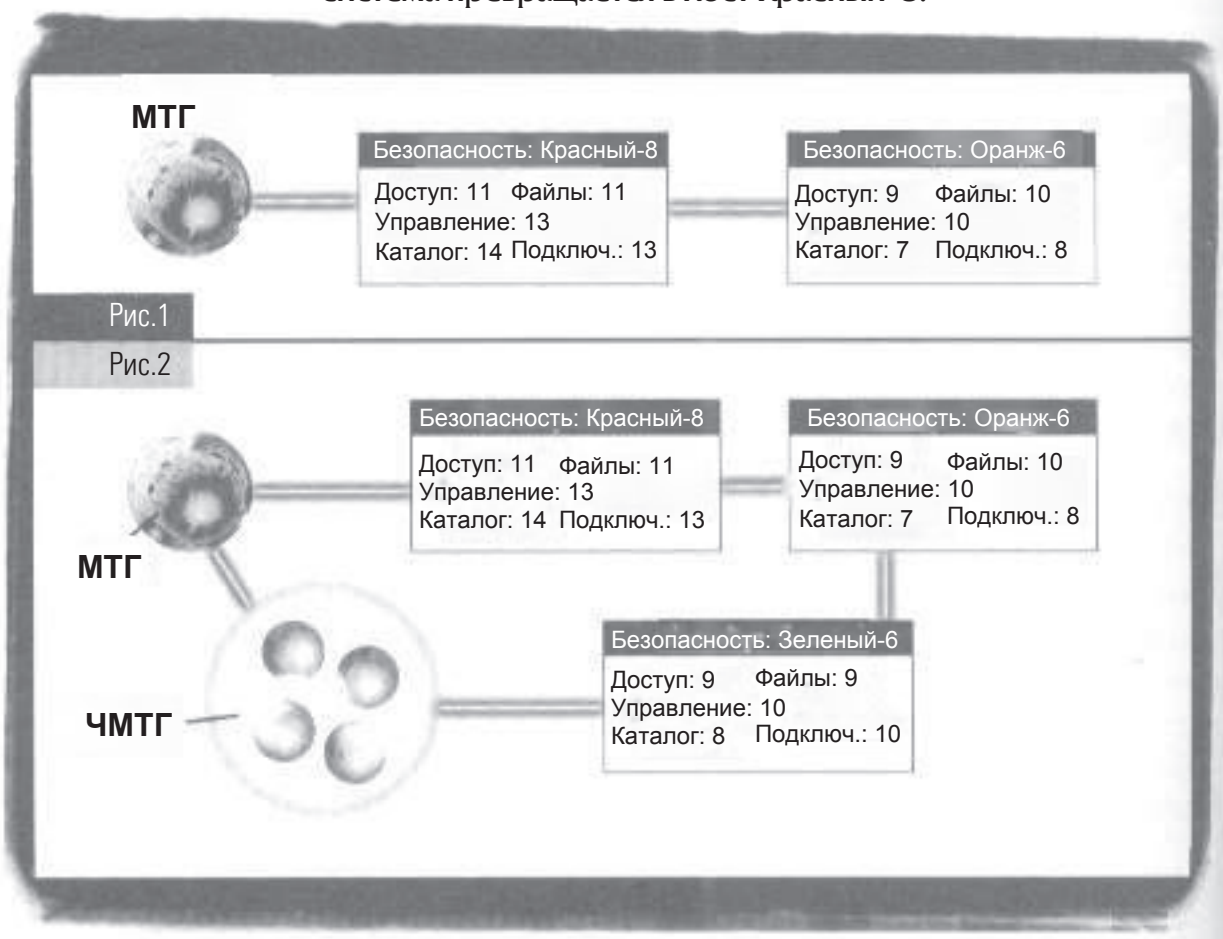
## СИСТЕМНЫЕ ТРЮКИ

Хотя раздел **Системные операции** (стр.108) описывает большинство операций системы хоста, некоторые системные уловки будут описаны здесь, потому что их можно рассматривать как «мета-операции», влияющие на всю среду, в которой работают декеры и программы. Хост-вышибала представляет собой отличный пример такой мета-операции.

### Вышибалы

Хост-вышибала работает с заведомо низким уровнем безопасности, но обновляет свой рейтинг безопасности, когда обнаруживает вторжение. Например, в своем нормальном состоянии хост может иметь Оранжевую или Зеленую защиту. Когда Очки Наблюдения достигают определенного значения, обычно после довольно небольшого количества проверок, мейнфрейм фактически загружает новый код безопасности и становится Красной системой с более высоким значением безопасности.

Если декер войдет в систему и запустит диагностическую операцию Анализ хоста, он определит, что находится в хосте Зеленый-4. Ноль проблем. Он занимается своими делами, пока не активирует Вышибалу. На следующем ходу система превращается в хост Красный-8.



Апгрейд Вышибалы занимает 1 ход. Всякий раз, когда декер активирует Вышибалу, Мастер совершает проверку Сенсор (Значение безопасности), используя исходное значение безопасности системы. Если проверка успешна, то декер замечает, что рейтинг безопасности повысился, но должен выполнить операцию Анализ хоста, чтобы узнать новые код и значение безопасности. Декер совершает проверку для этой операции против нового рейтинга безопасности. Если он проваливает ее, то должен выполнить еще одну операцию Анализ хоста, чтобы выяснить, почему компьютер внезапно стал таким враждебным (см. стр. 111 для описания операции Анализ хоста).

Высокозащищенные области определенного хоста также могут автоматически функционировать как Вышибалы независимо от количества Очков Наблюдения. Например, любые операции со сверхсекретными исследовательскими файлами могут запустить Вышибалу, как только хост получит лишь один успех против пользователя. Даже легальные пользователи, открывающие эти файлы, могут активировать более высокий уровень безопасности, так же как уполномоченный сотрудник банка, открывающий хранилище, может запустить сигнализацию.

### Воронки

Хосты-Воронки существует исключительно для блокировки неавторизованного доступа к более важным компьютерам. Традиционно эти хосты обслуживают системы, которые связаны между собой, так что пользователи должны проходить через Воронку, чтобы достичь других хостов в системе.

Воронки обычно защищают уязвимые хосты, которые должны поддерживать постоянное подключение к Матрице, например системы финансового управления, управления воздушным движением и энергосистемы. У Воронок обычно более высокие системные рейтинги, чем у хостов, которых она защищает - особенно у Воронок, охраняющих системы с большим объемом данных, которые обычно имеют легкую или среднюю Сложность Проникновения.

Архитектура «смертельной мышеловки», обнаруженная в хранилище данных в Денвере, представляет собой одно из последних достижений в области проектирования Воронок (см. стр. 79 книги **Denver, The City of Shadows**). По слухам, там инженеры выделили отдельный канал энергии для запуска смертоносного IC в этой конструкции. Само собой, потребуется нечто, по крайней мере, настолько же мощное, чтобы сделать столь же непроходимую Воронку.

Воронки могут стать препятствием во время матричного бега. Декер может попытаться прорваться с помощью грубой силы и хороших программ, но такой подход может оказаться настоящей авантюрой. Самый разумный метод - найти альтернативные пути доступа к целевому хосту, которые позволят декеру полностью обойти Воронку.

На рисунке 1 на Схеме устройства Воронки показана простая конструкция Воронки. Единственный путь к целевому хосту - это Красный хост, который подключает всю систему к МТГ. Если только декер не обойдет грид полностью и не получит доступ к рабочей станции, удаленному устройству или подобному джекпоинту, то он должен будет справиться с монстром Красный-8, чтобы добраться до вкусностей на хосте Оранжевый-6. На самом деле, такие схемы почти не встречаются повсеместно, кроме как в наиболее чувствительных системах, потому что немногие операторы могут позволить себе потратить столько ресурсов на непроходимую систему безопасности. Рисунок 2 показывает гораздо более распространенную конфигурацию. Здесь неприятная Воронка блокирует публичный доступ к целевому хосту, но декер может обойти ее через корпоративный ЧМТГ и никудышную офисную локальную сеть с выделенным подключением к цели.

### Люки

Люки открывают «секретные проходы» от одного хоста к другому или к ЧМТГ. Хост может казаться изолированным от Матрицы, но иметь порт связи, который недоступен через его протоколы Доступа. Вместо этого какая-то другая подсистема контролирует переход к целевому хосту.

Например, Шизеки-Гумо, клан якудза, прячет свой главный компьютер за Люком с безобидного бизнес-компьютера Зеленый-5, принадлежащего компании Три Марин Экспорт. Операция Анализ Подсистемы, которая проверит подсистему Доступа, не обнаружит ничего необычного. Однако Анализ подсистемы Подключений покажет, что отдельный порт связан напрямую с другим хостом.

Декер должен выполнить Изящное Отключение от системы, используя рейтинг подсистемы, которая скрывает Люк, прежде чем он сможет осуществить Вход в хост, чтобы добраться до самого хоста, к которому ведет Люк. Например, на компьютере Три Марин декер должен пройти успешную проверку Подключений, чтобы выйти через Люк, затем проверку Доступа, чтобы войти в компьютер Шизеки «по ту сторону» (описания операций Изящное Отключение и Вход в хост представлены на стр. 114, 116).

Люки особенно неприятны в сочетании с Воронками. Чтобы прорваться через такие меры, декер крутиться в очень враждебной среде хоста-Воронки в поисках Люка, ведущего к добыче.

### Исчезающие УДС

Исчезающие УДС (Узлы Доступа к Системе) представляют собой точки входа в МТГ или ЧМТГ, которые активны только в определенное время. В остальное время эти УДС закрыты и даже не появляются в РТГ. Они просто не существуют, за исключением времени, когда активны. Декер, выполняющий операцию Обнаружить Узел Доступа, когда Исчезающий УДС открыт, найдет его. А через секунду, когда УДС закроется - уже нет. Очень чувствительные системы, которые должны поддерживать подключение к Матрице в реальном времени для выполнения своих функций, могут использовать всевозможные варианты этого трюка.

Чтобы войти в систему через Исчезающий УДС, декер должен дождаться, пока УДС станет активным, а затем успешно выполнить операцию Вход в хост, прежде чем УДС снова исчезнет. Если операция выполнена успешно, декер открывает УДС и ставит обманный код, который заставляет хост думать, что его узел доступа снова безопасно отключен. Если операция провалена до исчезновения УДС, система выкидывает декера.

Обычно Исчезающие УДС остаются открытыми не более 10-20 секунд. Чтобы определить обычный Исчезающий УДС Мастер Игры бросает 1d6 и прибавляет 1. Результат - это количество ходов, на протяжении которого декер может пытаться войти в систему.

Исчезающие УДС подразделяются на промежуточные, перемещающиеся и провоцируемые УДС.

Промежуточные УДС - это простейшая форма Исчезающих УДС. Промежуточные УДС всегда используют один и тот же код МТГ и открываются на определенный промежуток каждый день. Компьютер биологической библиотеки в МИТиМ, например, открывает соединение с МТГ каждый день в 06:00, 12:00 и 18:00 по восточному времени для обмена электронной почтой, рефератами и другим трафиком с остальной частью Матрицы. Декер, который хочет получить доступ к этому хосту из грида, должен пытаться получить его лишь в это время, а затем

суметь проскользнуть мимо защиты Доступа до того, как узел закроется.

Перемещающиеся УДС обычно принадлежат только крупным мегакорпорациям и правительствам, обладающим богатством и влиянием, которые могут заключить эксклюзивный контракт с владельцами РТГ. Каждый раз, когда перемещающийся УДС исчезает, он аннулирует свою учетную запись в РТГ и прописывается в совершенно другом РТГ для своего следующего появления. Этот трюк аналогичен наличию незарегистрированного комлинка, который с каждым новым звонком меняет ваш комкод, код вашего города и код вашей страны.

Подразделение Сайдер-Крупп Прайм управляется блуждающим узлом, который использует этот трюк. Он может открыть доступ к Матрице в 09:00:01 по Гринвичу на немецком МТГ, закрыть в 09:00:07 и снова открыть в 09:01:01 с адресом МТГ, принадлежащим РТГ в СКАШ. Сейчас вы его видите, а через секунду - эй, куда, черт побери, он подевался?! Перемещающиеся УДС переключают свои сетевые адреса на основе секретных алгоритмов. Системы, которые предоставляют доступ к УДС, также хранят этот алгоритм, так что они знают, где можно добраться до УДС в любой момент времени. Скажем, Сайдер-Крупп Аэроспейс необходимо доставить отчет в перемещающийся УДС С-К Прайм. Они «смотрят на часы» (т.е. компьютер синхронизирован с часами), входят в программу «черного ящика», и вуаля - появляется код связи и время доступа (кажется, Прайм сегодня утром находится на японском МТГ). Подключение к этому коду в это время позволит звонку пройти.

Перемещающийся УДС, предназначенный для исходящих соединений, не требует вовсе никакого алгоритма. Хост может даже согласовывать адреса узлов на основе полностью случайного процесса, выбирая РТГ из тонкого виртуального пространства Матрицы.

Чтобы пройти через перемещающийся УДС, декер должен обладать кодом алгоритма УДС, чтобы он мог предсказать местонахождение УДС. В качестве альтернативы, декер может запускать фрейм с Триггером События (см. стр. 107), который будет периодически выполнять операцию Поиск РТГ для мониторинга выбранных РТГ и уведомлять, когда в таблицах поиска появляется новый УДС. Для одноразовых заданий координаты исчезающего УДС декеру может предоставить заказчик или какой-либо другой источник.

Сленговое название «Порт-о-УДС», применяемое к перемещающимся УДС, является прискорбным показателем уровня зрелости некоторых декеров, и автор данной статьи не несет за него ответственности.

Провоцируемые УДС представляют собой узлы доступа, которые открываются только в ответ на определенные действия где-то в Матрице. Например, исследовательский хост центра генных технологий Яматецу открывается только тогда, когда Подчиненная операция на процессоре штаба Яматецу-Северная-Америка активирует спутниковый сигнал (без передачи данных, бесполезен для взлома). Подчиненная операция, в свою очередь, запускается при успешном поиске по базам данных, выполняемым машиной штаба, которая находит обновление в одном из разговоров по научному обмену, ведущемуся умниками из отдела исследований. Подчиненный узел сам по себе функционирует в защищенной системе, спрятанной за ледником, но отслеживание публикаций происходит на устройстве, подключенном к умеренно защищенной сети Форума Нейробиологии.

Совместите эту схему с архитектурой перемещающегося УДС и предсказать, где и когда откроется исследовательский УДС, станет невозможно. Чтобы это узнать, декер должен понимать, как работает триггер, найти следующий адрес УДС, а затем каким-то образом спровоцировать событие (создать ложный успех в поиске на Форуме Нейробиологии, информацию о котором программа Яматецу захочет отправить, или войти в компьютер штаб-квартиры Яматецу и отправить сигнал на исследовательский хост, или проникнуть в спутниковый канал и отправить ложный сигнал, который исследовательский хост воспримет как верный), и после быть готовым перейти к узлу доступа, когда он откроется.

В качестве одной из вариаций архитектуры провоцируемого УДС можно представить параноидальный дизайн каналов связи с Цюрих-Орбитал, описанный на стр. 94 книги **Corporate Shadowfiles**.

### Виртуальные машины

Виртуальная машина (ВМ) - это смоделированный хост, запускаемый как подпрограмма на реальном хосте, иногда называемым родным хостом. Системные операции на ВМ не влияют на фактические операции хоста. Например, редактирование файла на виртуальной машине не меняет его фактически в хранилище родного хоста. Более того, ВМ могут автоматически отфильтровывать любые конфиденциальные данные из загруженных файлов, прежде чем данные попадут в область обработки ВМ. Декер не может даже распознать, что он получает неполную информацию, если он не отслеживает файл по мере его загрузки и не знает, основываясь на каком-либо другом источнике знаний, что данные неполные или ложные. Простая расшифровка не работает.

Ничего из того, что декер делает с ВМ, не влияет на родной компьютер. Даже сбой или уничтожение хоста ВМ просто изменяет способ работы программы виртуальной машины - но с родным хостом ничего не происходит. Фреймы, вирусный код, логические бомбы - все они могут уничтожать ВМ сколько угодно, но они не повредят ни единому импульсу данных на реальном хосте.

С другой стороны (вы ведь знали, что есть другая сторона, не так ли?), все, что происходит на ВМ, для декера кажется вполне реальным - это отстой. Оно реально так же, как остальная виртуальная реальность. Сбой ВМ спровоцирует вылет декера - даже при том, что сбой не повлияет на родной хост. Системные проверки, совершенные на ВМ, прибавляют Очки Наблюдения как обычно, и ІС на виртуальной машине выглядит так же неприятно, как и на родном хосте. Программный код, выполняемый на ВМ, влияет на Персону декера так же, как и где-либо еще - обычно болезненно.

Максимальный рейтинг системы ВМ на 2 пункта ниже, чем у родного хоста, хотя код безопасности может быть таким же. Таким образом, ВМ, работающая на хосте Оранжевый-7, может иметь максимальный рейтинг безопасности Оранжевый-5. Аналогичным образом, если у родной машины Доступ-10, то максимальный рейтинг у ВМ будет Доступ-8.

ВМ может быть спроектирована с более низким рейтингом, чем эти максимумы, конечно же. Некоторые хосты используют эту методику, чтобы замаскироваться от декеров. Декер находит легкую систему Зеленый-4, содержащую только рекламные брошюры симсенс и список вещей генерального менеджера в прачечной, и (удивившись, сколько нынче стоит стирка настоящей шерсти) отправляется на более прибыльные пастбища - не осознавая, что это был хост исполнительной бухгалтерии Красный-8.

Ходят слухи, что некоторые из наиболее мощных систем содержат целые архитектуры ВМ. Декер входит в систему Зеленый-4, определяет, что это ВМ, и переключается на хост Красный-6. Он обыскивает его до последнего импульса и отключается, не осознавая, что хост Красный-6 на самом деле был виртуальной машиной, запущенной на родном хосте Красный-8. Все, полученные им, ценные данные - фальшивка, тщательно разработанная, чтобы скрыть второй уровень обмана.

Декер может обнаружить ВМ, целенаправленно протестировав ее с помощью операции Анализ хоста. Переход из ВМ в родной хост требует проверки Управления против рейтинга безопасности родного хоста (см. **Рейтинги систем**, стр. 16). Количество успехов, набранных декером во встречной проверке против родного хоста, определяет, достигнет он своей цели или нет. Один успех позволяет декеру перейти из Синей ВМ. Для Зеленой ВМ требуется два успеха, три успеха - для Оранжевой, и четыре успеха - для перехода из Красной ВМ.

Поскольку ВМ сконструированы таким образом, чтобы ограничивать пользовательские иконки, Очки Наблюдения декера увеличиваются, если он набирает успехи при проверке Управления, но их недостаточно, чтобы перейти из ВМ. В таком случае повысьте Очки Наблюдения на количество успехов, которых декеру не хватило. Например, декеру нужно набрать 3 успеха, чтобы перейти из Оранжевой ВМ. Если декер набрал только 2 успеха при проверке, увеличьте его Очки Наблюдения на 1. Каждый успех, набранный родным хостом при встречной проверке, также добавляется к Очкам Наблюдения.

Если и когда декер переходит из ВМ в родной хост, он сохраняет свои текущие Очки Наблюдения. Если он имел 8 ОН до того, как перешел, и он набрал еще 2 во время проверки Управления, то всего у него будет 10 ОН в родном хосте.

## КОДЫ ДОСТУПА

Коды доступа - это коды, которые гарантируют автоматический успех при попытке выполнить определенные задачи или манипулировать определенными файлами на компьютере. Любая деятельность, не разрешенная кодом доступа, требует системных проверок и может поставить под угрозу код доступа.

Например, код доступа позволит легитимному пользователю подключиться к своему офисному хосту без выполнения операции Вход в хост. Он считывает файл, к которому у него есть доступ - проверка Файлов не требуется, благодаря его паролю. Но пароль не принесет ему никакой пользы, когда он зайдет в офисную электронную почту и попытается прочитать почту другого пользователя (у него нет авторизованного доступа к электронной почте). Он выполнил операции Найти файл и Загрузить данные, как это сделал бы старый добрый декер, потому что он работает за границами допуска своего кода доступа.

У парня будут проблемы, если кто-нибудь поймает его и проверит системные логи, потому что его терминал отмечает все его действия, как законные, так и незаконные. В больших и загруженных системах такие незначительные нарушения часто остаются незамеченными. Они всегда выявляются в течение 2d6 дней в Оранжевых и Красных системах - в зависимости от того, как часто менеджер системы безопасности проводит аудит.

### Форматы кодов доступа

Простые коды доступа состоят из набора символов. Пользователь вводит набор символов, когда хочет войти в систему на хосте, и, если он делает это правильно, то хост предоставляет ему доступ. Поскольку Матрица - это виртуальная реальность, символы пароля могут быть буквами, словами, мелодиями и даже определенными движениями. Если декер узнает чей-то код доступа, он может использовать его для входа на хост в любом месте, где код действителен.

Связанные коды доступа работают в сочетании с подписью MPCP терминала пользователя. Из-за того, что Персона декера не будет иметь такую же подпись, сам по себе код доступа не сработает. Тем не менее, декер может использовать обманную утилиты, чтобы имитировать легитимную подпись MPCP. В этих ситуациях украденный связанный код доступа дает декеру бонус -2 на его операции Входа в хост.

Ключи доступа - это коды доступа, привязанные к определенной микросхеме, установленной на терминале пользователя. Чтобы использовать краденный ключ доступа, декер также должен украсть или скопировать ключ-чип. Программные решения, такие как обманная утилита, не помогут. Ключ доступа без правильного чипа на терминале или деке просто не сработает. Если декер получает алгоритм для чипа, к которому привязан ключ доступа, то "программа", которую он должен создать и поместить в микросхему, будет размером 10 Мп. См. **Кибердеки**, стр. 81, и **Программы**, стр. 94, для более подробного описания этого процесса.

Если декер успешно использует код доступа для входа в систему, он получит все полномочия, которыми обладает законный владелец этого кода доступа. То же самое относится и к поддельным кодам доступа, которые декер устанавливает на хосте для дальнейшего использования.

Так почему же декеры не могут просто заполонить Матрицу фальшивыми кодами доступа, а затем использовать их вечно? Пара причин. Во-первых, все, кроме самых никудышных системных менеджеров, настаивают на смене паролей не реже одного раза в три месяца. Системы повышенной безопасности меняют их еженедельно. Наиболее параноидальные операторы используют алгоритмы, которые сочетают дату и время с генератором псевдослучайных чисел для создания нового кода доступа каждый раз, когда пользователю необходимо войти в систему. При таком положении дел пользователи носят при себе карманные устройства, которые сообщают им, какой у них код доступа в данный момент времени. Если они потеряют карманный модуль, они должны запросить новый, который будет использовать другую схему генерации кода доступа. Организации, использующие эту систему, никогда не устанавливают генераторы кодов доступа.

Во-вторых, система немедленно деактивирует коды доступа всякий раз, когда кто-то вошел в систему под одним из них и совершил любое действие, вызвавшее активную тревогу на хосте. Пока пользователь выполняет только те операции, на которые у него есть права, этого не произойдет. К сожалению, лишь немногие пароли разрешают широкий спектр операций, которые большинство декеров хотят выполнять в системе.

Наконец, многие системы мегакорпов требуют, чтобы пользователь представил свой код доступа и прошел идентификационную проверку, например, сканирование сетчатки глаза, прежде чем предоставить ему доступ.

### Уровни авторизации кодов доступа

Эти правила не могут охватить все варианты того, как организации могут контролировать коды доступа, хотя большинство систем предоставляют довольно специфические авторизации. Например, система может разрешить пользователю с кодом доступа MPCP 93847752-ADN-34626-ZZ подключаться во временной промежуток 08:00-18:00 из (список местоположений джекпоинтов) и иметь доступ для чтения/записи к (список файлов) и доступ только для чтения (список файлов).

При введении определенных кодов доступа в приключение, Мастер Игры должен определить права, которые они предоставляют. Используйте следующие общие уровни авторизаций кодов доступа в качестве руководства.

Коды доступа пользователя обеспечивают самый низкий уровень авторизации и налагают точные ограничения на

то, что может делать пользователь - как в предыдущем примере. Они почти бесполезны для декера в хосте.

Большинство легальных пользователей имеют коды доступа пользователя с разрешениями, точно соответствующими их должностным полномочиям.

Коды доступа суперпользователя состоят из кодов высокого уровня, которые обычно дают пользователю право читать все файлы на хосте, кроме наиболее защищенных, и получать доступ ко всем подчиненным устройствам, кроме наиболее важных. Такой код доступа не разрешает пользователю выполнять операции, связанные с Управлением, за исключением таких простых вещей, как написание программ.

Scramble IC, дата-бомбы и другие средства защиты ограждают систему от суперпользователей, хотя файлы или удаленные системы, к которым дает доступ код, не блокируют пользователя. Другими словами, кража кода доступа суперпользователя у финансового менеджера, вероятно, позволит декеру войти в секретную финансовую базу данных компании, а код технического специалиста - вероятно, нет.

Организации выдают коды доступа суперпользователя старшему техническому персоналу, линейным менеджерам и другим сотрудникам среднего звена.

Коды доступа супервизора разрешают практически любую деятельность, кроме уничтожения важных данных или действий, которые могут повредить хост или вывести его из строя. Как и в случае с паролями суперпользователя, не все пароли супервизора разрешают доступ ко всему. Но до тех пор, пока хост не активирует активную тревогу, коды доступа супервизора предоставляют пользователям модификатор -2 для всех порогов системных проверок, даже для действий, не разрешенных кодом доступа.

Только технические менеджеры, старшие менеджеры в целом и специалисты по безопасности данных получают редко выдаваемые коды доступа супервизора. Корпоративные декеры получают самые мощные коды доступа супервизора, чтобы использовать их, когда они преследуют злоумышленников на охраняемых ими хостах.

## СЕТИ ХОСТОВ

Сеть хостов состоит из серии компьютеров, объединенных в многоуровневую конфигурацию доступа. Хост первого уровня, называемый коммутатором или концентратором, охраняет путь ко всем машинам второго уровня. Сеть хостов предлагает удобный дизайн для Мастера Игры, настраивая ситуацию, включающую много хостов, по большей части идентичных, обслуживающих разные функции в организации. Например, бухгалтерия, отдел продаж, инженерная и обслуживающая группы в конкретном корпоративном офисе являются отдельными хостами. Эти хосты различаются только объемом ценных данных и конкретными файлами или подключенными системами. Схема безопасности для каждого хоста выглядит одинаково (см. **Горячие точки Матрицы**, стр. 149).

Объединение этих хостов в сеть может обеспечить простоту игры и логичный дизайн. В типичной двухуровневой сети хост первого уровня - вероятно, Воронка с высокой безопасностью - соединяет сеть с гридом. Любое количество хостов второго уровня существует «позади» первой машины. Чтобы перейти с концентратора к системе второго уровня, декер должен выполнить операцию Анализ подсистемы для подсистемы Доступа хоста первого уровня (если только разработчики не являются параноиками и не скрывают соединение с хостами второго уровня в Люке другой подсистемы) и найти соединения, а затем выполнить Вход в хост для хоста второго уровня.

Эти операции являются эквивалентом Изящного Отключения для концентратора первого уровня, так что если в системе работает trace IC, добавьте рейтинг IC к порогу входа в новый хост - в конце концов, Ищейка будет регистрировать серьезные возражения программного обеспечения концентратора по поводу этого перехода. Однако, если декер успешно войдет в хост второго уровня, концентратор потеряет его след, и любая Ищейка, работающая в нем, дает сбой.

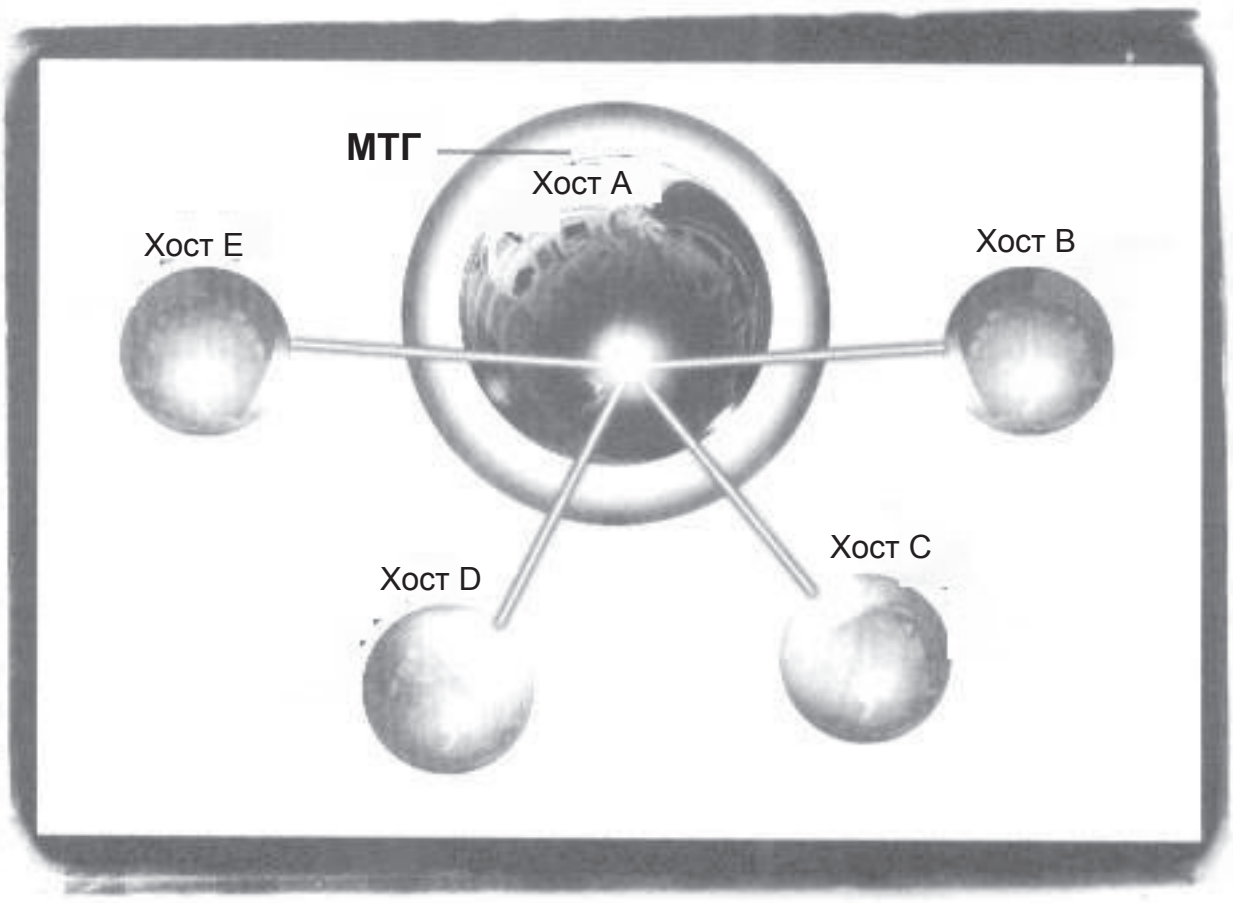
Чтобы перейти с любого отдельного хоста в сети на другой, декер должен выполнить операцию Вход в хост с машины второго уровня обратно на концентратор, а затем еще раз осуществить Вход в хост, чтобы перейти к следующему хосту.

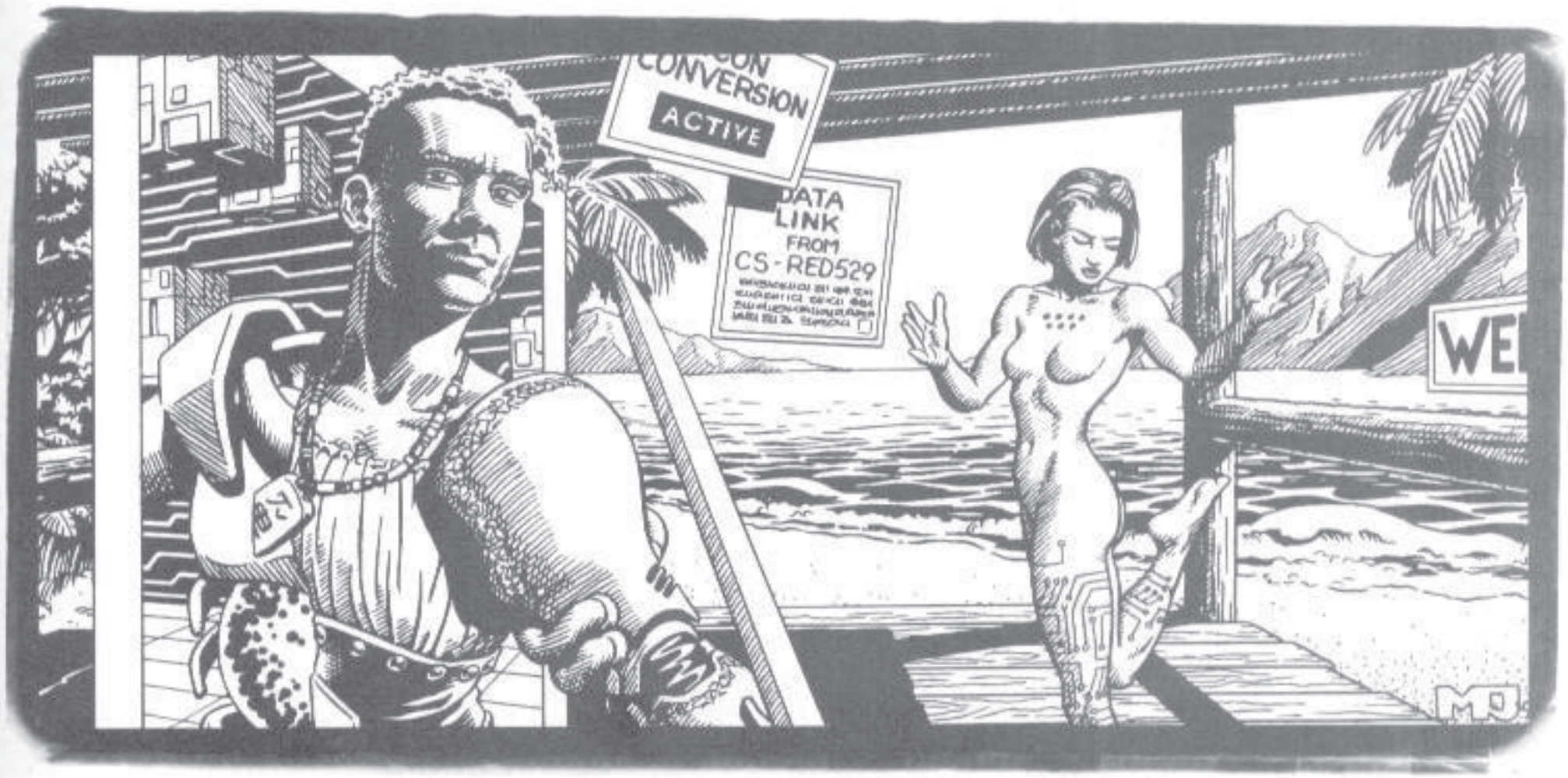
### Сетевые файлы и узлы

Концентратор первого уровня редко содержит какие-либо данные. Поскольку концентратор функционирует как «трафик-полицейский» для сети, он должен «знать», какие функции выполняет его машины второго уровня. В результате декеры на концентраторе могут выполнять такие операции, как Найти файл или Найти подчиненное устройство для всей сети хостов. Эти операции могут определить, какой хост второго уровня содержит нужный файл данных или управляет конкретным удаленным устройством. Как только декер входит в правильный хост второго уровня, еще одна операция Найти файл или Найти подчиненное устройство предоставляет адрес искомой иконки.

## УФ-ХОСТЫ

Ультрафиолетовые хосты встречаются крайне редко. У них более высокие рейтинги систем, чем у самых жестких Красных хостов, и их вычислительная мощность настолько велика, что они создают киберпространство качественно иного порядка реальности. В УФ-хосте декер не может






отличить виртуальный опыт киберпространства от физической реальности. Это делает УФ-хосты полностью отличными от других типов хостов.

Только горячая дека (см. **Кибердеки**, стр. 81) может хотя бы войти в УФ-хост. Слабые деки и черепахи не могут взаимодействовать с основной обрабатываемой областью УФ-хоста. Они могут получить доступ к так называемым буферным системам, которые переводят потоки данных в основное вычислительное пространство и из него, но не более того. Иконки, представляющие слабые деки или терминалы, не могут пересекать интерфейс между буферными системами и УФ-ядром.

В УФ-хосте Персона декера меняется - часто сильно. Он становится персонажем с рейтингом Силы и Тела, равным рейтингу Тела деки. Скорость его равна рейтингу Уклонения Персоны, а ментальные характеристики эквиваленты собственным характеристикам декера. Программные утилиты становятся физическими инструментами, оружием, броней и т. д. или вообще не имеют никакого отображения - в зависимости от природы этих утилит и конкретной защиты, расположенной внутри УФ-хоста. Декер использует свои реальные умения в УФ-хосте, но всегда может заменить любое из них половиной значения своего умения Компьютеры.

Но вот самое веселое в УФ-хостах. Любое повреждение Персоны декера - это повреждение самого декера. Если персонаж испытывает ментальные повреждения, его собственный счетчик ментального здоровья отражает это. Если если его персона получает очевидное физическое повреждение - для него это физический урон. Отключение от УФ-хоста наносит декеру 12 кубиков оглушающего урона от дампшока. Если он уже имел повреждения, это может переполнить его счетчик ментального здоровья и оказаться фатальным.

Кроме этих правил, остальное остается на усмотрение Мастера Игры. Считайте физические законы УФ-пространства бесконечно гибкими. Мастер Игры может - и должен - определить их так, чтобы они соответствовали конкретному бегу. Не то, чтобы бег в УФ-пространстве был обычным делом. Добираться туда опасно, подключение подвергает декера серьезному риску, и УФ-систем существует не так уж и много. В настоящее время (2036 г.) УФ-хосты остаются не более чем слухами в сообществе декеров. Не так ли?

### Где же УФ-хосты?

Никто точно не знает, в каких именно матрицах находятся УФ-хосты. Нексус Денвера определенно обладает УФ-качествами в некоторых областях памяти. Ходят слухи, что правительство СКАШ поддерживает область УФ-киберпространства, но тысячи слухов помещают его в такое же количество разных мест. В других сообщениях утверждается, что правительства Тир на Ног и, внезапно, Нации Зулу поддерживают УФ-хосты. Основными центрами обработки таких суперкомплексов, как Цюрих-О и Аркология Ренраку, вполне может быть Ультрафиолет.

Более того, определенные данные свидетельствуют о том, что достаточно мощный вычислительный комплекс может развивать ультрафиолетовые уровни виртуальной реальности без ведома своих операторов. УФ-область основного обрабатывающего пространства может появляться и исчезать, в зависимости от количества доступной компьютерной мощности в системе. Это, конечно, повышает тревожную возможность того, что для декера может оказаться так, что система, которую он наивно считал скромным хостом Красный-12, внезапно преобразуется в УФ-среду. Мастер Игры может отразить последствия попадания декера в такую радикальную и дезориентирующую трансформацию с помощью некоего эквивалента дампшока.

Одна теория утверждает, что УФ-киберпространство не может существовать без поддержки ИскИна. Однако никакие верифицированные данные не подтверждают существование ИскИнов, и поэтому происхождение спонтанной УФ-среды киберпространства остается предметом домыслов.

# ЛИКВИДАЦИЯ ЕДИНИЧНОГО ДОСТУПА

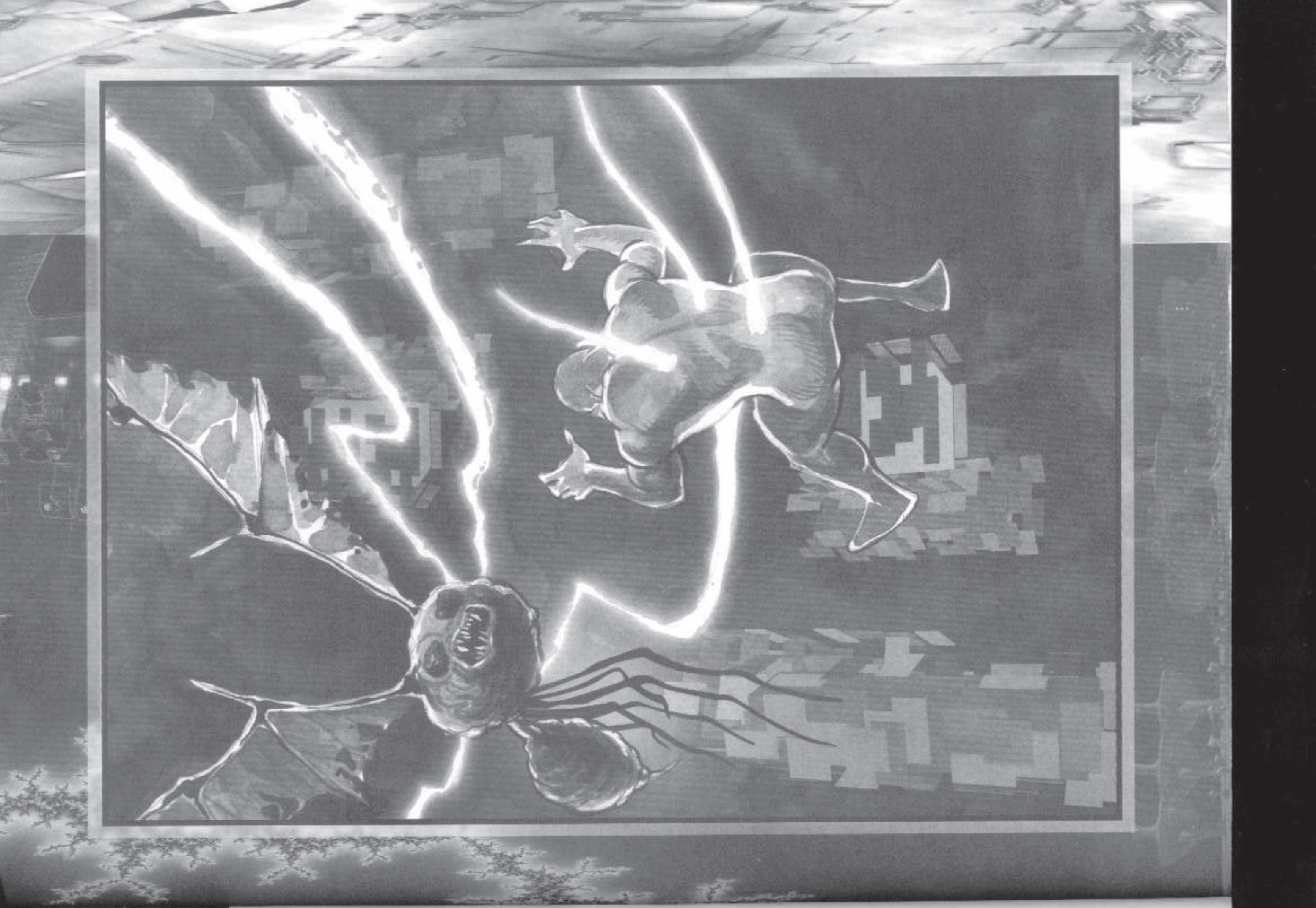
"Быстрее, злее, умнее - Боже, я ненавижу технологическую кривую"
**- ФастДжек, декер**

o

"Разве это не признак того, что вы сходите с ума, когда продолжаете повторяться?"
**- Неизвестный прыщавый техно-ботаник**

IC является мерой противодействия (для всех вас, матричные девственники, это произносится как «лёд»). Некоторые IC просто мешают работе декера, возможно, пытаются присвоить ему сетевой идентификатор. Другие программы предназначены для того, чтобы вывести из строя его иконку в Матрице. В любом случае они охотятся за его декой. Наконец, есть black IC, который пытается убить его.

IC является основным функциональным элементом большинства систем хостов, которые были рассмотрены в предыдущем разделе. Однако любое описание IC неизбежно связано с системными операциями и кибербоем. Подробное описание этих тем содержится в разделах **Программы** (стр. 94), **Системные операции** (стр. 108), и **Кибербой** (стр. 119).



# ЛИКВИДАЦИЯ ЕДИНИЧНОГО ДОСТУПА

## ПРОАКТИВНЫЙ И РЕАКТИВНЫЙ

IC бывает либо проактивным, либо реактивным. Проактивный IC атакует декера в кибербое, как только он получает предупреждение о его присутствии (см. **Кибербой**, стр. 119). Проактивный IC действует как враждебный НИП. Он совершает броски на Инициативу во время боя, маневрирует для получения преимущества и использует свое оружие и другие уловки.

Реактивный IC, напротив, просто «сидит там». Он может активироваться, когда Очки Наблюдения достигают определенного порога, его могут спровоцировать действия декера, или он может находиться в определенном месте или на определенном ресурсе хоста, например в файле, удаленном подчиненном устройстве или даже во всей подсистеме. В последнем случае IC становится активным, когда декер обращается к защищенному месту или ресурсу. Как только декер запускает реактивный IC, тот влияет на его работу до тех пор, пока декер не уничтожит, не обманет или иным образом не избавиться от него. Реактивный IC редко обладает Инициативой.

Trace IC является исключением из правила проактивный/реактивный. Trace IC использует Инициативу при попытке определить коммуникационное соединение декера и начать фактический процесс отслеживания. Во всех остальных случаях он действует как реактивный IC, счастливо пребывая в фоновом режиме пока не идентифицирует след декера.

## ОБНАРУЖЕНИЕ IC

Декеры не всегда знают, когда они запускают IC. До того, как декер сможет атаковать IC или предпринять другие меры по его нейтрализации, он должен «обнаружить» IC.

Очевидно, что декер может легко обнаружить проактивный IC, как только тот нападает на него. После обнаружения IC остается «видимым», если только он не маневрирует, чтобы убежать от декера (см. **Боевые маневры**, стр.121).

Реактивный IC более коварен, т.к. никакими действиями не выдает декеру свое присутствие. Каждый раз, когда декер запускает реактивный IC, Мастер тайно совершает проверку Сенсора с порогом, равным рейтингу IC. Если проверка набрала 1 успех, то Мастер сообщает декеру, что его действия привели к срабатыванию IC. При 2 успехах Мастер дополнительно сообщает декеру тип IC. При 3 и более успехах Мастер показывает рейтинг и местоположение IC. Эта проверка Сенсора совершается только один раз, когда IC становится активным.

Если декер подозревает наличие активного IC, он может использовать операцию Найти IC, чтобы проверить это подозрение.

## УНИЧТОЖЕНИЕ IC

Каждый раз, когда декер «убивает» или разбивает IC во время кибербоя, прибавьте рейтинг уничтоженного IC к Очкам Наблюдения декера. Обоснованием этого является то, что уничтожить IC - все равно что обстрелять охрану периметра автоматическим огнем. Это действие уничтожает охранника, но предупреждает его коллег о приближении незваных гостей. Тем не менее, декеры могут использовать различные методы, чтобы более тихо уничтожить или нейтрализовать IC.

Во-первых, декеры могут использовать опцию скрытности с программами атаки (см. **Программы,** стр. 94). Это уменьшает количество очков, добавляемых к ОН за разрушение IC, например, уничтожение Зонд-6 с помощью программы атаки обычно добавляет 6 очков к ОН декера. Однако атака с опцией Скрытность-3 уменьшит их количество до 3. Программы скрытности с рейтингом 6 или выше полностью скрывают «предсмертный крик» IC.

Если Мастер решит не использовать опциональное правило параметров утилит, то он просто может увеличить ОН декера на половину значения рейтинга уничтоженного декером IC (округление в большую сторону). Правило параметров утилит делает жизнь значительно менее опасной для декера (по причине использования опции скрытности, в частности), но оно также может сделать жизнь значительно менее вызывающей и интересной для до чертиков крутых декеров с деками и утилитами за миллионы нюен. Мастер может также решить, что это правило «половинного рейтинга» применимо только к определенным системам. Например, оно может применяться к Синим, Зеленым и Оранжевым системам, но не к Красным, где IC может быть особенно опасным, а система лучше подготовлена к переходу на более высокий статус тревоги.

## ПОДАВЛЕНИЕ IC

Декер также может избежать штрафа за уничтожение IC, подавив его, когда уничтожит. Однако подавление IC снижает Коэффициент Обнаружения декера. Уменьшите Коэффициент Обнаружения декера на 1 за каждую IC-программу, которую он подавляет. Это уменьшение остается в силе, пока декер остается в системе, если только он не освободит подавленный IC.

Декеры должны заявлять о своем намерении подавить IC, как только они его уничтожают. Декеры могут "отменить подавление" или освободить IC в любое время. За каждую IC-программу, которую отпускает декер, он восстанавливает 1 очко Коэффициента Обнаружения. Однако, количество его Очков Наблюдения увеличивается на соответствующую величину за каждую отпущенную IC-программу.

## РЕЙТИНГИ IC

Каждая IC-программа имеет свой собственный рейтинг. Этот рейтинг измеряет ущерб, который IC наносит, или является порогом для проверок, которые совершает декер, чтобы избежать его воздействия.

В кибербое IC-программа совершает проверки Атаки, используя значение безопасности своего хоста в качестве величины «умения» для определения количества бросаемых кубов. Другими словами, хост-компьютер атакует декера, используя ICв качестве оружия.

Значение безопасности хоста/грида также обозначает количество кубиков, бросаемых при проверке сопротивления урону для IC-программы.

## WHITE IC

White IC влияет только на онлайновую иконку декера. Он атакует рейтинги иконки, но не влияет на постоянные рейтинги утилит кибердеки. Худшее, что может сделать white IC - это выкинуть декера или зашифровать данные, которые он пытается прочитать или записать. Заметим, однако, что декер, работающий в горячем режиме, может получить физический урон от перегрузки симсенса, если его выкинет white IC (см. **Кибербой**, стр. 119).

# ЛИКВИДАЦИЯ ЕДИНИЧНОГО ДОСТУПА

Матрица 2.0 исключает IC-Access и IC-Barrier. Новые правила рейтингов систем заменяют функции, выполняемые этими типами IC.

## CRIPPLERS

Cripplers - это проактивные IC-программы, которые атакуют один из атрибутов иконки дефекта. Cripplers бывают четырех типов: acid, binder, jammer и marker. Acid программы атакуют рейтинг Тела иконки. Binders атакуют Уклонение иконки. Jammers атакуют Сенсор, а markers атакуют Маскировку.

Каждый раз, когда crippler программа атакует иконку, Мастер совершает проверку Атаки для хоста и подсчитывает успехи (см. **Кибербой** на стр. 119 для получения подробной информации о проверках Атаки). В то же время декер совершает встречную проверку для целевого атрибута с порогом, равным рейтингу IC. Если декер набирает большее или равное количество успехов, то IC не наносит урона. Уменьшите целевой атрибут иконки на 1 за каждые 2 чистых успеха, набранных IC. Да, это означает, что 1 чистый успех IC не наносит урона. Два успеха наносят 1 пункт повреждений, четыре наносят 2 пункта, и так далее

Ни Armor, ни Закалка (см. стр. 86) не защищают от калечащих программ.

Crippler IC не может снизить атрибут иконки ниже 1.

Селена находится в системе Оранжевый-6, когда на нее нападает crippler IC Acid-4. Мастер совершает проверку Атаки за IC и набирает 4 успеха.

Иконка Селены имеет рейтинг Тела 6, поэтому она бросает 6 кубиков, когда совершает проверку Тела (4) на сопротивление IC. Селена набирает 2 успеха - на 2 успеха меньше, чем у acid IC. В результате рейтинг Тела Селены падает до 5.

## KILLER

Killer IC - это проактивный IC, который наносит урон иконкам в кибербою. Все killer IC имеют код урона и силу, равную рейтингу IC. Уровень урона killer IC основан на коде безопасности хоста. Killer IC в Синих или Зеленых системах наносит средний урон, killer IC в Оранжевых или Красных системах наносит серьезный урон. Например, IC Killer-6 в Оранжевом хосте будет наносить 6O урона. Этот урон повышается на уровень за каждые 2 успеха, набранные при проверке Атаки хоста, как в стандартном бою.

Если атака от killer IC заполнит счетчик здоровья декера, то его выкинет. Утилиты Armor снижают урон от killer IC (обратите внимание, что killer IC в **SR2** классифицируется как gray IC Тем не менее, он не наносит постоянного урона перманентным рейтингам или утилитам кибердеки, так что согласно правилам Матрицы 2.0 он является white IC).

## DATA-BOMBS

Data-bomb - это реактивный IC, который действует как мина-ловушка, прикрепленная к определенному файлу данных или удаленному устройству в подсистеме Подключений. Будучи установленной, data-bomb остается на месте в ожидании, готовая взорваться, если декер попробует получить доступ к тому, что она охраняет: data-bomb не полагается на Очки Наблюдения в своей работе.

Декеры могут найти data-bomb, выполнив операцию Анализ иконки. Декер должен совершить успешную системную проверку против контролирующей подсистемы, чтобы обезвредить data-bomb. Утилита обезвреживания может облегчить эту проверку. Например, если бомба в файле, то декер должен совершить проверку Компьютеры (рейтинг Файлов - рейтинг Defuse), чтобы обезвредить ее. Если бомба находится в камерах видеонаблюдения на корпоративном объекте, однако, декер должен совершить проверку Компьютеры (рейтинг Подключений - рейтинг Defuse).

Data-bomb остается взведенной, если декер проваливает проверку, если только у него не выпадают все единицы. Обычно декер может пытаться обезвредить data-bomb столько раз, сколько необходимо, хотя, как и при любой системной проверке, каждая его попытка может увеличить количество его Очков Наблюдения. Успешное обезвреживание data-bomb не считается ее уничтожением, поэтому не прибавляйте рейтинг бомбы к Очкам Наблюдения. Если data-bomb успешно обезврежена, декер не должен подавлять ее.

Если декер не может обезвредить бомбу, но при этом совершает успешную системную операцию, чтобы открыть файл, прочитать или записать устройство ввода/вывода или подключенную систему, или другим способом преуспеет в проверке для доступа к заминированной подсистеме, data-bomb взрывается. Неудачная проверка не активирует ее. Если вор не может взломать маглок на сейфе, то он не может открыть его и активировать бомбу внутри. Та же идея и здесь.

Когда взрывается data-bomb, она автоматически попадает по Персоне, причиняя (Рейтинг IC) матричного урона, которому иконка сопротивляется как обычно. Утилиты брони снижают силу урона, как обычно. «Взрыв» также добавляет значение рейтинга IC к Очкам Наблюдения. Декер может избежать увеличения Очков Наблюдения, потратив пункт своего Коэффициента Обнаружения, чтобы подавить IC.

Скарамуш просочился к файлу, полному, как он надеется, ценных данных. Если это тот самый файл, то, вероятно, он каким-то образом защищен, поэтому Скарамуш запускает операцию Анализ иконки. Ага, так и есть, файл зашифрован и заминирован data-bomb.

Скарамуш совершает проверку Файлов, потому что бомба в файле. Скарамуш вторгся на хост Зеленый-5 с Файлами-11, а data-bomb имеет рейтинг 6. Скарамуш тратит несколько секунд, чтобы переставить Defuse-5 в активную память и загрузить ее. Это позволяет ему сделать бросок против порога 11 (рейтинг Файлов) - 5 (рейтинг утилиты обезвреживания), или всего 6. Он набирает 1 успех, но проверка безопасности набирает 2. Мастер ухмыляется и сообщает ему, что этого недостаточно. Data-bomb не обезврежена.

Немного взмокнув, Скарамуш снова делает бросок, набирая 2 успеха. Но хост получил 3 успеха, так что data-bomb все еще активна. К настоящему моменту Скарамуш понимает, что он хорошо справляется с проверками, поэтому эти повторяющиеся провалы означают, что хост набирает кучу успехов и повышает Очки Наблюдения очень быстро.

Скарамуш решает отказаться от тонкостей и открывает файл данных. Поскольку у него есть программа Browse-8, он легко проходит проверку, и поэтому бомба взрывается прямо в его виртуальное лицо.

Скарамуш получает 6M урона. У него есть Armor-4, поэтому он делает бросок Тела, чтобы противостоять урону с порогом 2, и снижает в итоге урон до 1. Он решает использовать Коэффициент Обнаружения, чтобы подавить IC и не увеличивать Очки Наблюдения еще на 6 пунктов.

## PROBE

Probe IC - это реактивный IC, который выполняет дополнительные обращения к пакетам данных и программные запросы к ресурсам компьютера. Probe IC помогает обнаруживать любые операции, выполняемые неавторизованными программами.

Для системы, оснащенной probe, Мастер совершает проверку Probe против Коэффициента Обнаружения декера всякий раз, когда декер выполняет системную проверку. Прибавьте любые успехи от проверки Probe к Очкам Наблюдения декера.

## SCRAMBLE

Scramble IC - это реактивный IC, используемый для защиты подсистем Доступа, Файлов или Подключений хоста. Scramble IC может быть запрограммирован для защиты определенного компонента подсистемы или всей подсистемы. Например, scramble IC может защищать отдельный файл данных, хранилище данных или все функции Файлов на хосте, включая выход на факсимильный принтер и выделенные терминалы. Точно так же scramble IC в подсистеме Доступа может препятствовать доступу с определенных точек входа, таких как общественные гриды и выделенные рабочие станции, или со всех. В подсистеме Подключений scramble IC может защищать определенные удаленные устройства или все устройства, подключенные к подсистеме.

Scramble IC бывает двух видов: exploding и poison. Exploding IC связаны с data-bombs. Если декер расшифровывает или разрушает exploding IC перед тем, как обезвредить бомбу - бум! Poison IC уничтожают находящиеся под их контролем данные, если обнаруживают нарушителей. Как правило, организации используют poison IC только для чрезвычайно конфиденциальных данных, копии которых у них есть вне Матрицы. Если декер пытается расшифровать poison IC и терпит неудачу, Мастер совершает проверку Poison с поргом, равным умению Компьютеры декера. Если проверка неудачна, то декеру удается подавить код уничтожения poison IC. Если же проверка успешна, то данные уничтожаются. Poison IC реагирует таким же образом на каждое действие атаки в кибербое против него.

Декеры могут использовать определенные системные операции, чтобы обойти scramble IC. Все они могут быть облегчены утилитой дешифрования (см. **Системные операции**, стр. 108). Дешифровка scramble IC не добавляет очков к Очкам Наблюдения декера. Декеры могут использовать атакующие программы для уничтожения scramble IC, но это повысит количество Очков Наблюдения декера, если только он не подавит scramble IC.

## TAR BABY

Tar baby - это реактивный IC, который пытается вывести из строя утилиты декера, в частности, рабочие утилиты, используемые в системных проверках и любые программы, которые декер использует для определенных целей. Tar baby IC не атакует полностью пассивные утилиты, такие как программы Armor и Sleaze.

Каждый раз, когда декер использует одну из целевых утилит, Мастер совершает встречную проверку между двумя программами. Совершите проверку Tar Baby против порога, равного рейтингу утилиты. Совершите проверку Утилиты против порога, равного рейтингу tar baby IC.

Если tar baby побеждает во встречной проверке, он уничтожается сам и уничтожает утилиту. Tar baby IC не увеличивает Очки Наблюдения декера, когда уничтожается таким образом. Декер должен загрузить новую копию утилиты с помощью операции Замена памяти.

Если утилита выиграет встречную проверку, то она остается в безопасности, и Мастер проводит скрытную проверку Сенсора, чтобы определить, замечает ли декер tar baby IC (см. **Обнаружение IC**, стр. 40).

Tar baby IC может быть помещен в конструкт, party IC или использоваться с trap IC. В этих случаях уязвимы только утилиты, которые используются против конструкта, party или trap IC. Однако проверка Tar Baby изменяет свой порог на -2. Как только tar baby IC уничтожается, он покидает конструкт и не возникает вновь. Само собой, конструкт может содержать несколько программ tar baby.

Обратите внимание, что tar baby IC классифицирован как white IC по правилам Матрицы 2.0, поскольку он не оказывает постоянного эффекта на утилиты, которые атакует.

Селена во время бега выполняет системную операцию с использованием Analyze-6. Утилита провоцирует программу Tar Baby-8, которая захватывает ее. Мастер Игры совершает проверку Tar Baby (6) для IC и Analyze (8) для программы Analyze. Проверка Tar Baby набирает больше чистых успехов, поэтому и IC, и утилита уничтожаются.

## GRAY IC

Программы gray IC атакуют непосредственно кибердеку и утилиты декера. Любой урон, нанесенный атакой gray IC, навсегда влияет на рейтинги деки. Поврежденные чипы и другие компоненты необходимо заменить, чтобы восстановить изначальные рейтинги деки.

## BLASTER

Blaster IC- это проактивный IC, который атакует во время кибербоя так же, как и killer IC (см. **Killer**, стр. 41), Броня уменьшает урон от атак blaster. Тем не менее, blaster IC может навсегда повредить MPCP деки декера, если уничтожит его иконку. Если blaster IC выкидывает декера, совершите проверку Blaster с порогом, равным рейтингу MPCP деки. Закалка увеличивает порог, но броня нет. Уменьшите рейтинг MPCP на 1 очко за каждые 2 успеха при проверке Blaster. Обратите внимание на то, что декеру, возможно, потребуется выгрузить программы его Персоны, если дека получит повреждения, потому что сумма их рейтингов не может превышать рейтинг MPCP деки, умноженный на 3 (см. **Кибердеки**, стр. 84).

Сегодня явно не день Селены. Программа, которая выкинула ее из Матрицы, не была обычным убийцей, как она надеялась - это была программа Blaster-6.

У деки Селены MPCP-6 и Закалка-2, поэтому Мастер совершает проверку Blaster (8). Проверка дает два успеха, поэтому рейтинг MPCP Селены перманентно снижается до 5. Если она отправится на бег до того, как заменит ее, то ей придется настроить программы ее Персоны так, чтобы сумма их рейтингов не превышала 15.

## RIPPERS

Ripper IC - это gray версия cripplers IC. Этот проактивный IC атакует аналогичным образом (см. **Cripplers**, стр. 41), но всякий раз, когда ripper IC повреждает иконку, совершите проверку Ripper с порогом, равным рейтингу MPCP деки. Закалка увеличивает порог. Уменьшите рейтинг чипа Персоны деки на 1 за каждый успех при этой проверке. Замена чипа Персоны - единственный способ восстановить это повреждение.

Существует четыре различных типа ripper IC: acid-rip, binder-rip, jammer-rip и marker-rip. Acid-rip, также известный как «потрошитель тел», «срезальщик» или «пила», атакует рейтинг Тела деки. Bider-rip, также известный как «клейкая лапа», «мумия» или «липучка», атакует рейтинг Уклонения. Jammer-rip, также известный как «слепень», «давилка» или «палка», атакует рейтинг Сенсора. Marker-rip, также известный как «крикун», «краска» или «метка» атакует рейтинг Маскировки.

## SPARKY

Проактивный IC под названием sparky IC атакует так же, как blaster IC (см. Blaster). Однако, если sparky IC уничтожит Персону, это вызовет перегрузку в источнике питания деки, который обдаст электрическими разрядами MPCP и мозг декера. Сила удара может варьироваться от небольшой импровизированной электрошоковой терапии до смертельного разряда. Это по-настоящему dark gray IC - граничащий с black - но из-за того, что он не предназначен для нанесения серьезных физических травм в первую очередь, технически он считается несмертельным.

Каждый раз, когда sparky IC уничтожает Персону, совершите проверку Sparky с порогом, равным рейтингу MPCP деки + 2. Закалка увеличивает порог. Уменьшите рейтинг MPCP на 1 пункт за каждые 2 успеха проверки Sparky. Искрящаяся атака также наносит (Рейтинг IC)У урона декеру. Повысьте урон на один уровень за каждые 2 успеха при проверке Sparky. Декер сопротивляется этому урону так же, как любому другому. Закалка снижает силу урона.

ХэдКрэша выкидывает из сети программа Sparky-8. Проверка Sparky набрала 2 успеха. Это сразу же понижает на 1 пункт рейтинг MPCP. И оно также повышает уровень урона ХэдКрэшу с 8У до 8С. Мясное тело Хэда имеет рейтинг Тела 4, а его дека - Закалку-1. Он совершает проверку сопротивления урону: 4 кубика (его Тело) против порога 5 (рейтинг Sparky-6 - 1 за Закалку). Его проверка дает 1 успех, который не уменьшает уровень урона. БЗЗЗЗЗ!

## TAR PIT

Реактивный IC, известный как tar pit IC, действует и атакует так же, как tar baby IC (см. **Tar baby**, стр. 42). Однако, если tar pit IC уничтожит работающую утилиту, то он также введет в деку вирусный код, который испортит все копии программы в активной и резервной памяти деки. Если у декера нет запасной копии утилиты, спрятанной в офлайне, то он теряет ее навсегда. И даже если у него есть запасная копия, он не сможет получить ее до конца бега.

Когда tar pit IC уничтожает программу, совершите проверку Tar Pit с порогом, равным рейтингу MPCP деки. Закалка увеличивает порог. Если при проверке не было получено успехов, то вирусный код заглушен и tar pit имеет такой же эффект, как и программа tar baby, так что декер может перезагрузить свою утилиту с помощью операции Замены памяти. Однако, если проверка Tar Pit наберет сколько-нибудь успехов, IC повреждает все копии программы, хранящейся в деке. Декер не может вернуть утилиту, пока не отключится и не загрузит ее заново из источника вне его деки (скорее всего, из чипа хранения).

## WORMS

Worm IC - это реактивные вирусные программы, используемые для минирования подсистем. Любая системная проверка против подсистемы, зараженной worm IC, дает worm возможность заразить MPCP кибердеки.

Декеры могут обнаруживать программы worm IC, выполняя операцию Анализ подсистемы. Однако, если в подсистеме обитает worm, то он попытается заразить декера, когда тот ее проанализирует.

Декеры могут уничтожать worm, выполняя операцию Дезинфекции или при помощи кибербоя. Однако если попытка уничтожить worm не удалась, worm может заразить MPCP деки. Worms не имеют рейтинга IC как такового, поэтому их уничтожение любым способом не влияет на Очки Наблюдения.

Чтобы определить, заразит ли worm MPCP деки, совершите проверку, используя значение безопасности хоста против порога, равного рейтингу MPCP деки. При 1 успехе worm проникает в MPCP. Если у деки есть Закалка, то эта проверки должна набрать больше успехов, чем Закалка деки, чтобы заразить MPCP.

Как только worm заражает MPCP, его уже нельзя стереть. Декер должен смастерить совершенно новый чип MPCP. Worm не может быть обнаружен, если только декер не будет искать его непосредственно - задача, требующая умения Компьютеры (либо соответствующего умения Железа или Ремонта) и базового времени в размере 10 часов. Декер может совершать проверку периодически, так часто, как диктует ему осторожность - или паранойя - либо если он испытывает проблемы, предполагающие наличие worm.

Worm IC версии 1.0 был разработан как матричное оружие программистами из БОГа Одинокой Звезды. Более поздние программы worm - data worms и death worms - резко увеличили опасность, которую представляет собой worm IC.

### Data worms

Data worms регистрируют информацию о бегах декера и сообщают об этом своим владельцам. Каждый раз, когда зараженная worm дека подключается к гриду, бросьте 1d6. Если выпало 1, то data worm пытается отправить отчет, полный компрометирующих доказательств, на некоторый указанный адрес. В то же время совершите проверку Сенсор (8) за декера. Если проверка не успешна, то декер даже не подозревает, что в системе есть data worm. Если же проверка успешна, то декер замечает отчет data worm и может втянуть его в кибербой, чтобы уничтожить прежде, чем он уйдет. В кибербое отчеты data worms всегда действуют как стандартные иконки с Инициативой 3d6 и рейтингом Уклонения 8. Они не обладают атакующими способностями, но будут маневрировать, чтобы уклониться от Обнаружения (полное рассмотрение угрозы этих концепций см. в разделе **Кибербой** на стр. 119).

Эффект от отчетов data worms зависит от событий в приключении. Если декера арестовывают, отчеты служат допустимыми доказательствами против него, даже если он был арестован не за преступления в Матрице. Если декер использует свою деку способом, поддающимся обнаружению, data worm сообщит об этом. Это позволяет Мастеру Игры разумно предоставлять неигровым персонажам данные о некоторых электронных именах и адресах, которые использует декер, личностях людей, с которыми он общается, и BBS, на которые он заходит - при условии, что он использовал эти конкретные данные пока пользовался зараженной декой.

### Death worms

Заражение death worm увеличивает пороги деки на 2 во время кибербоя. Это увеличение относится ко всем проверкам Атаки и Сопротивления, проводимым декером. Если дека подхватывает несколько инфекций death worms, каждый дополнительный worm увеличивает порог еще на 1.

### Tape worms

Tape worms стирают файлы, загруженные в деку. Чтобы определить, сколько данных удалит tape worm, в конце каждого бега бросьте 1d6 - 1. Вычтите результат из общего количества очков Ценных Данных, загруженных декером во время бега. Если декер загрузил конкретный файл данных для получения информации, бросьте 1d6. При результате 5 или 6 tape worm повреждает необходимую информацию и искажает ее безвозвратно.

Как только tape worm заражает MPCP деки, он продолжает влиять на все загрузки деки таким же образом, пока декер не заменит чип.

## TRACE IC

Trace IC - это гибрид white и gray IC. По сути, работа trace IC состоит из двух отдельных этапов: цикла охоты и цикла обнаружения.

Во время цикла охоты trace IC пытается найти цифровой путь декера. Он делает это, "атакуя" декера в режиме кибербоя. Порогом для этих проверок Атаки является След декера (см. ниже).

Цикл обнаружения представляет собой фиксированный период времени, основанный на количестве успехов, набранных trace IC, когда он наконец-то «попадает» по декеру.

Функции Матрицы 1.0 Отследить-Выкинуть и Отследить-Сжечь недоступны в Матрице 2.0, хотя их эффекты могут быть воспроизведены. Trace IC выполняет функции программы Отследить-Сообщить из Матрицы 1.0. В Матрице 2.0 успешное Отслеживание также усиливает эффекты других программ IC.

## СЛЕД

Базовый След равен текущему рейтингу Уклонения декера минус рейтинг trace IC. Прибавьте рейтинг любой камуфлирующей утилиты, используемой декером, так же как и количество гридов (МТГ, РТГ и ЧМТГ), в которых декер выполнил операцию Перенаправить Данные во время этого бега (см. **Системные операции**, стр. 117). Кроме того, прибавьте любые модификаторы Следа для джекпоинта декера (см. **Джекпоинты** на стр. 28).

При использовании опционального правила ширины канала (см. **Кибердеки**, стр. 90) примените любые модификаторы Следа для текущей ширины канала декера. Формула, опять же, представляет собой фактическую ширину канала, разделенную на базовую ширину канала, округленную вниз и помноженную на -1.

Ванесса незаконно подключилась к линии связи в подвале офисного здания с низким уровнем безопасности. Она столкнулась с проблемой при доступе к офисному зданию, потому что там линии бизнес-услуг дают ей ширину канала 50 Мп. Ее общая ширина канала на данный момент составляет 165 Мп. Это модифицирует ее След на -3 (165/50 = 3.3, округление вниз до 3, 3 x -1 = -3).

Ванесса провела Перенаправление Данных в локальном МТГ, чтобы скрыть свой джекпоинт и хост, на который она нацелена. Это два Перенаправления Данных или + 2 к Следу.

Дека Ванессы работает с утилитой Камуфляж-4 и имеет рейтинг Уклонения 9. На хосте запущена программа Ищейка-8. Это делает След Ванессы равным 4.

Рейтинг Уклонения - рейтинг Ищейки + модификатор ширины канала + количество Перенаправлений Данных + Рейтинг Камуфляжа

9 - 8 + (-3) + 2 + 4 = 4

## ЦИКЛ ОХОТЫ

Во время цикла охоты trace IC совершает проверку Атаки против декера с использованием Инициативы и других правил кибербоя. След декера является порогом для этой проверки. Цикл охоты длится до тех пор, пока trace IC не преуспеет в проверке.

Во время цикла охоты декер может атаковать trace IC в кибербою и попытаться уничтожить ее.

Утилиты Перемещения не эффективны во время цикла охоты.

## ЦИКЛ ОБНАРУЖЕНИЯ

Цикл обнаружения начнется, как только trace IC совершит успешную проверку Атаки против декера. IC немедленно «исчезает» и становится реактивным IC.

Разделите 10 ходов на количество успехов, набранных при проверке Атаки trace IC. Результат, округленный вниз, представляет собой количество ходов, которое необходимо trace IC, чтобы завершить цикл и определить джекпоинт декера. В течение этого времени декер может пытаться определить местонахождение IC и нейтрализовать его, потратив сложное действие на выполнение операции Найти IC, чтобы найти trace IC. Если декер не успевает сделать это вовремя, IC обнаруживает местонахождение декера в Матрице и мясном мире и открывает его операторам хоста (см. **Эффекты Следа** на стр. 46, чтобы узнать об остальных последствиях).

Чтобы измерить цикла обнаружения trace IC, Боевой Ход считается оконченным, как только он достигает Фазы 0. Если декер сможет заморозить или уничтожить IC до Фазы 0 текущего Боевого Хода, этот ход считается завершенным.

Уничтожение trace IC с помощью боевого кода приводит к стандартному пенальти в виде Очков Наблюдения (см. **Очки Наблюдения**, стр. 19). Обход trace IC при помощи утилиты перемещения не влияет на Очки Наблюдения.

Ванесса находится на хосте Красный-8, когда на нее нападает программа отслеживания. Проверка Атаки trace IC приносит 6 успехов - ой! Десять, разделенное на 6, дает 1,7, округляя до 1. Если Ванесса не сможет разобраться с IC, то он отследит ее за 1 Боевой Ход!

IC исчезает и часики тикают. Ванесса пытается выполнить операцию Найти IC своим последним действием на текущем ходу и находит адрес программы. В следующий ход она попытается победить ее.

## ПОБЕДИТЬ TRACE IC

Декер может победить trace IC тремя способами. Во время цикла охоты программы декер может атаковать ее и попытаться уничтожить. Во время цикла обнаружения декер может убежать или использовать утилиту перемещения.

### Убежать от него

Операция Изящного Отключения позволяет декеру уйти и немедленно прервать цикл обнаружения поисковой программы. Тем не менее, trace IC пытается предотвратить эту операцию, поэтому увеличьте порог этой операции для декера на значение рейтинга IC (подробности см. в разделе **Системные операции**, стр. 114). Простое отключение от системы не приведет к победе над trace IC, потому что отключение оставляет коммуникационный канал открытым еще на какой-то период времени. Во-первых, МТГ должен действительно убедиться,

# ЛИКВИДАЦИЯ ЕДИНИЧНОГО ДОСТУПА

что сигнал потерян. Затем он благополучно стирает след данных декера - так же, как это делает инициированное пользователем Изящное Отключение. То, что декер отключается, еще не означает, что его информационный след исчезает в большом облаке битов. Если декер совершает отключение, бросьте 1d6 - 1 (минимальное значение равно 1). Результат - это количество ходов, на протяжении которых след данных декера еще существует. Если выпавший результат равен или превышает количество оставшихся ходов цикла обнаружения отслеживающей программы, то trace IC все равно засечет джекпоинт.

### Перемести это

Чтобы использовать утилиту перемещения для победы над программой отслеживания, декер должен потратить Простое действие и выполнить проверку Управления (утилита перемещения снижает порог). Мастер Игры совершает проверку Безопасности для хоста/грида. Любые успехи при встречной проверке Безопасности добавляются к Очкам Наблюдения.

Если проверка Управления декера удачна, то он успешно «обманывает» программу отслеживания. Ее алгоритмы устремляются в погоню за ложной целью. Однако, если декер не будет поддерживать подавление этого отслеживания (см. **Подавление IC**, стр. 40), то Ищейка найдет его снова в итоге, так что Мастер должен следить за тем, сколько ходов цикла отслеживания оставалось, когда декер совершал проверку Управления.

Если декер не поддерживает подавление программы отслеживания, то он может использовать утилиту перемещения снова в любое время в течение каждого хода. Если он преуспевает, trace IC остается нейтрализованным до конца этого хода. Если он терпит неудачу, отслеживающая программа прыгает на один ход ближе к завершению своей задачи.

Победа над отслеживающей программой при помощи утилиты перемещения не считается уничтожением IC, поэтому не добавляет штрафа к Очкам Наблюдения.

У Ванессы есть только один боевой ход, чтобы победить программу отслеживания. Своим первым действием она использует утилиту перемещения. Ее умение Компьютеры равно 10 и у нее запущена программа Relocate-4. IC является Trace-8.

Ванесса бросает 10 кубиков (умение Компьютеры) против порога 8 (рейтинг IC) - 4 (рейтинг Relocate). Хост делает обычную встречную проверку: значение безопасности (Коэффициент Обнаружения). Ванесса, бросив 10 кубиков против порога 4, набирает 4 успеха. Хост набирает 3. Ванесса успешно блокирует отслеживание на этом ходу, но количество Очков Наблюдения увеличивается еще на 3.

Ванесса может либо пожертвовать пунктом Коэффициента Обнаружения, чтобы держать trace IC замороженным, либо может попробовать снова воспользоваться утилитой перемещения на следующем ходу. Если ей это не удастся, то IC завершит отслеживание ее джекпоинта на Фазе 0 Боевого Хода.

## ЭФФЕКТЫ СЛЕДА

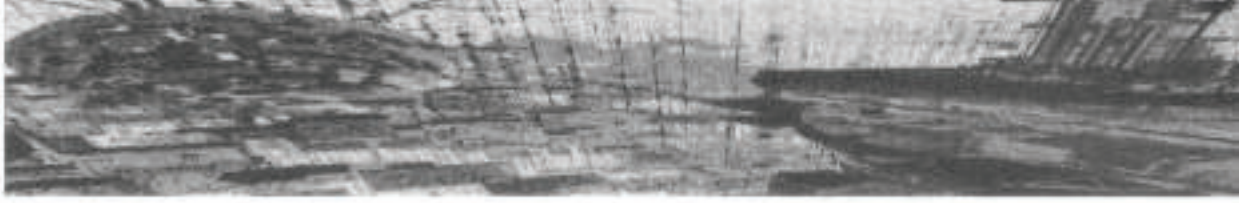
Если программа отслеживания успешно завершает цикл обнаружения, происходит несколько вещей. Во-первых, система записывает сетевой адрес джекпоинта и его физическое местоположение в свои логи безопасности. Это означает, что любые средства безопасности в мясном мире, следящие за подвергнувшейся нападению системой, могут инициировать физические меры по месту положения декера (т.е. выслать головорезов). Более того, непосредственной опасностью для декера являются бонусы наведения IC и ускоренного набора Очков Наблюдения, которые получает хост.

### Наведение IC

Бонус наведения IC снижает на 1 все пороги проверок Атаки, которые проактивный IC системы совершает против декера в кибербою.

### Ускоренный набор Очков Наблюдения

Когда действует бонус ускоренного набора, прибавьте 1 к любому увеличению Очков Наблюдения декера. Например, если хост набирает 2 успеха в системной проверке, прибавьте 3 к Очкам Наблюдения.



# ЛИКВИДАЦИЯ ЕДИНИЧНОГО ДОСТУПА

## ВРЕМЯ ОТКЛИКА РЕСУРСА БЕЗОПАСНОСТИ

| Рейтинг безопасности джекпоинта | Общественный | Корпоративный | Мегакорп | Государственный |
|---|---|---|---|---|
| B или выше | 10 + 2D6 | 15 + 2D6 | 8 + 2D6 | 10 + 1D6 |
| C | 10 + 4D6 | 15 + 3D6 | 10 + 1D6 | 10 + 1D6 |
| D | 20 + 4D6 | 10 + 2D6 | 5 + 1D6 | 5 + 1D6 |
| Z | Нет | 10 + 1D6 | 5 + 1D6 | 5 + 1D6 |
| На месте | Нет | 2D6 ÷ 2 | 1D6 ÷ 2 | 2D6 ÷ 2 |

### Физические меры

Физические меры, запускаемые успешным программным отслеживанием, зависят от большого количества переменных. Например, предположим, что trace IC сообщил, что декер подключен к сети передачи данных в Редмонде, в таком-то месте. Скорость физического ответа полностью зависит от того, какими ресурсами обладают владельцы системы, проблем юрисдикции (см. **Законодательство Матрицы**, стр. 132), расположения ближайших полезных ресурсов, было ли вызвано подразделение Одинокой Звезды или любого другого местного правоохранительного агентства, стандартный рейтинг безопасности места и т. д.

Мастер может использовать свое собственное усмотрение или броски кубов, чтобы определить время, которое требуется силам безопасности (например, громилам), чтобы достичь джекпоинта декера. При использовании бросков кубов см. таблицу Время отклика ресурса безопасности. Результатом броска кубов является время отклика в минутах. Имейте в виду, что представленное время отклика - это просто рекомендации. «Правительственные» точки входа в таблице подразумевают СКАШ - время отклика может быть больше для менее организованных правительств и меньше для эффективных, параноидальных правительств. Жестокий Мастер Игры всегда может решить, что по какому-то стечению обстоятельств корпорация или правительство, о которых идет речь, совершенно случайно имели рядом с местом действия «стратегический ресурс» (например, отряд громил), который может достичь местоположения деккера примерно за 30 секунд.

Джекпоинты «на месте» относятся к точкам входа внутри обитаемой локации, принадлежащей владельцу системы. Например, декер, подключающийся к правительственному хосту изнутри федерального здания, будет «на месте».

## TRACE-TRAP

Функции программ Матрицы 1.0 Отследить-Выкинуть или Отследить-Сжечь могут быть воспроизведены путем комбинирования или «снаряжения» trace IC с программой, которая может выбить иконку из грида - например, killer IC - или gray IC, которые атакуют деку напрямую, например, blaster IC или sparky IC. Конечно, trace также можно скомбинировать с black IC для создания смертельного снаряженного trace IC. Снаряжение trace IC снижает эффективность программы. При связывании trace и gray IC прибавьте половину рейтинга gray IC к Следу любой Персоны, на которую нацелена trace IC. При связывании trace и black IC прибавьте полный рейтинг black IC к Следу любого отслеживаемого декера.

См. **Trap IC** на стр. 50 для подробной информации.

## ОТСЛЕЖИВАНИЕ В ГРИДЕ

Отслеживание, инициированное гридом, продолжает работать против декера, пока он остается в любом гриде, управляемым тем же РТГ. Если он побеждает IC в МТГ, то он должен держать его подавленным или продолжать перемещаться пока он находится в этом МТГ, связанном с ним РТГ или любом другом МТГ, управляемом этим РТГ (подробности см. в разделах **Подавление IC**, стр. 40 и **Перемести это**, стр. 46). С другой стороны, IC теряет интерес к отслеживанию декера, как только тот входит в хост, другой РТГ или ЧМТГ.

Если отслеживающий IC был запущен РТГ, который управляет джекпоинтом декера, или МТГ, присоединенным к этому РТГ, то IC может немедленно выкинуть декера, как только обнаружит его джекпоинт. При таких условиях в убийственной атаке нет необходимости, потому что центральные свитчи РТГ принимают директивы управления непосредственно от IC. Эта опция недоступна для отслеживания, происходящего из других гридов или хостов.

## BLACK IC

Black IC - это форма проактивного IC, которая вмешивается в передачу данных между декером и его декой и вводит опасную биоотдачу в интерфейс СИСВ деки. Эта отдача усиливает симсенс-сигнал деки до того же уровня, что и чипы ЛОЖ при уровне передозировки. В результате сигнал может перегрузить нейронные связи декера и привести его в бессознательное состояние, вызвать психологические расстройства, промыть ему мозги или вызвать смерть от инсульта, сердечной недостаточности, паралича дыхания, аневризмы или аутотоксичности нейропередатчика. И это лишь некоторые из возможных эффектов.

«Холодные» деки, которые используют более слабые сигналы СИСВ, не производят летальных симсенс-сигналов в таких ситуациях, хотя декеры, использующие холодные деки, остаются уязвимыми для оглушающего урона и психотропного IC. Только самые слабые терминалы, не обладающие симсенс, так называемые черепахи, обеспечивают защиту от этих воздействий (см. **Anti-IC** на стр. 86 в разделе **Кибердеки** для получения дополнительной информации).

## BLACK IC В БОЮ

Black IC начинает подрывать интерфейс СИСВ в кибердеке декера сразу, как только успешно атакует декера, даже если его попадание не наносит урона. Пока IC не проведет хотя бы одну успешную атаку, выход из Матрицы - свободное действие.

## ЛИКВИДАЦИЯ ЕДИНИЧНОГО ДОСТУПА

После того, как black IC попадет, декер должен потратить Сложное действие и совершить успешную проверку Силы воли (Рейтинг black IC), чтобы отключиться. Если проверка прошла успешно, то декер может отключиться, но black IC совершает еще одну атаку на него в кибербою, прежде чем соединение разорвется. Black IC также выполняет автоматическую атаку, если компаньон декера отключает провод от джекпоинта, когда декер распознает активность black IC, или если декер отключается, используя Anti-IC фильтр биоотдачи (см. **Кибердеки**, стр 81).

### СМЕРТЕЛЬНЫЙ BLACK IC

Смертельный black IC сражается в кибербою, как killer IC. Однако, успешные атаки смертельного black IC наносят урон декеру и его иконке. Код урона IC зависит от кода безопасности хоста: (рейтинг IC) умеренный для Синих и Зеленых систем, (рейтинг IC) серьезный для Оранжевых и Красных. Код урона применяется к повреждениям как декера, так и его иконки.

Повысьте уровень урона за каждые 2 успеха при проверке Атаки IC. Каждый раз, когда black IC попадает по декеру, декер совершает две проверки на Сопротивление Урону. Первая проверка, использующая его атрибут Тела, позволяет декеру сопротивляться урону его Персоне. Пул Взлома не может быть использован в этой проверке, хотя Пул Кармы - может. Декер также совершает проверку на Сопротивление Урону, используя рейтинг Тела своей иконки, чтобы противостоять повреждениям иконки. Иконка сопротивляется этим повреждениям так же, как и урону от killer IC (см. **Killer**, стр. 41), и броня защищает иконку как обычно.

Соединение декера с Матрицей остается невредимым, если его иконка будет уничтожена до того, как декер погибнет или сможет отключиться. В таких случаях IC полностью контролирует ширину канала иконки декера. Увеличьте эффективный рейтинг IC на 2 (даже если опциональное правило ширины канала не используется). Конечно, декер не может продолжать сражаться, если его иконка уничтожена. Все, что он может сделать, это попытаться отключиться, прежде чем IC убьет его.

Подключение к Матрице автоматически разрывается, если black IC убивает декера. Но прежде, чем дека освободится, black IC делает выстрел в MPCP, совершая атаку, как если бы это был blaster IC с двойным рейтингом. Если black IC полностью разрушает MPCP, то он удаляет все данные, загруженные декером во время бега. Он также удаляет все подобные данные, находящиеся в любом подключенном хранилище, и снижает рейтинг MPCP до 0.

Урон смертельного black IC переполняется таким же образом, как и любой Физический урон, наносимый персонажу в **Shadowrun**. Переполняющий урон от смертельного black IC представляет собой серьезное повреждение головного мозга. Если переполняющий урон достаточно велик, декер может получить непоправимые повреждения, которые приведут к смерти мозга, даже если жизнь в теле все еще можно будет поддерживать. Если декер может быть возрожден, применяются все правила по Смертельному урону (стр. 115, **SR2**).

Если декер использует «холодную» деку, смертельный black IC действует так же, как не смертельный black IC, и наносит Оглушающий урон (подробнее о «горячих» и «холодных» деках см. в разделе **Кибердеки** на стр. 85).

Киберсуши, у которого Тело-4 и Закалка-1, роется в системе Красный-8, когда внезапно сталкивается с IC Black-10. IC атакует его и попадает, набирая 2 успеха при проверке Атаки. Мы не будем беспокоиться о том, что происходит с иконой - у Киберсуши и без этого полно проблем.

Два успеха повышают уровень урона с серьезного (С) до летального (Л), Киберсуши получает 10Л урона от IC! Его Закалка снижает силу урона до 9. Всего с 4 кубиками Тела, Киберсуши не в восторге от этого преимущества. Он добавляет 4 кубика Кармы к кубикам Тела для проверки Сопротивления Урону и набирает 2 успеха, которые понижают уровень урона до серьезного. Пронесло. Киберсуши заполняет 5 квадратов на своем счетчике физического здоровья. Между тем, IC разрывает его иконку на кусочки и полностью захватывает ее ширину канала.

Следующим действием IC снова бьет по Киберсуши. Теперь его иконка не работает, поэтому рейтинг IC повысился на 2 пункта до 12! Он набирает 1 успех на этот раз, поэтому Киберсуши должен противостоять урону 12С, который его Закалка-1 снижает до 11С. Удачи, Суш.

### Постоянные эффекты

Любая смертельная рана может привести к необратимым последствиям (см. стр. 113-114, **SR2**). Это правило применимо и к повреждениям, нанесенным black IC. В дополнение к постоянным повреждениям, перечисленным в **SR2**, эти последствия могут включать неврологические нарушения, вызывающие провалы в памяти, галлюцинации, тремор, фантомные боли, мигрень или аналогичные состояния. В случае неврологического нарушения Мастер может разработать свои собственные правила для долгосрочных эффектов - возможно, переделав правила из книги **Cybertechnology** для синдромов TLE и CCSS - или просто навсегда уменьшить атрибут Интеллекта декера на 1.

## НЕ СМЕРТЕЛЬНЫЙ BLACK IC

Не смертельный black IC действует так же, как и смертельный black IC, со следующими исключениями. Во-первых, не смертельный black IC наносит ментальный, а не физический урон. Декеры противостоят такому урону с помощью проверок Силы воли. Если повреждение от не летального black IC приводит к тому, что декер теряет сознание, то подключение декера к Матрице автоматически разрывается. Однако, не смертельный black IC все еще совершает финальный выстрел по MPCP кибердеки и данным, загруженным во время бега. Кроем того, не смертельный black IC работает одинаково как на «горячих», так и на «холодных» кибердеках.

Ментальный урон, нанесенный не смертельным black IC, может переполнять счетчик и переходить в физический.

## ПСИХОТРОПНЫЙ BLACK IC

Психотропный black IC действует так же, как не смертельный black IC, со следующими исключениями. Когда декер отключается или теряет сознание из-за повреждений и его выкидывает, он совершает проверку Силы воли (рейтинг психотропного black IC), чтобы определить, вызвал ли IC длительную психологическую травму. Уменьшите порог на 2, если декер использует холодную кибердеку.

Если проверка успешна, то декер не испытывает никаких психологических эффектов. Если же она проваливается, то IC внедряет свой психотропный эффект в сознание декера. Эти эффекты могут широко варьироваться, но некоторые из самых распространенных перечислены ниже. Креативный Мастер Игры может придумать многочисленные восхитительные вариации на эту тему по своему усмотрению. В разделе **Восстановление после психотропных эффектов** на стр. 50 представлена соответствующая информация о восстановлении после воздействий психотропного IC.

### Киберфобия

Киберфобия - это глубокий страх перед Матрицей, декерством и всем, что с этим связано. Любой персонаж, пораженный киберфобией, должен пройти проверку Силы воли против рейтинга психотропного IC, вызвавшего фобию, прежде чем он снова сможет подключиться к системе. Также прибавьте рейтинг IC к порогам проверок, совершаемым персонажем во время кибервзлома, программирования, работы с компьютерами и т. д. Фобия влияет на все задачи, включающие компьютеры или Матрицу.

Наркотики или заклинания, вызывающие отсутствие страха, транквилизаторы и т.п. могут снизить штраф за фобию до половины. Лучше всего для этого подходят адреналиновые восстановители с аналогами эндорфина. Эти препараты вызывают лишь легкое привыкание, стоят 25 нюенов за одно очко Рейтинга и доступны без рецепта вплоть до Рейтинга 4. Одной дозы хватает где-то на день. После приема лекарств или магического декер, страдающий от киберфобии, может начать выздоравливать.

### Иуда

Так называемый эффект Иуды - это подсознательное принуждение к предательству самого себя и своих коллег. Декер, страдающий от эффекта Иуды, оставляет зацепки, как в Матрице, так и в реальном мире, которые ведут к его местонахождению или раскрывают личности его коллег. Затронутый этим эффектом декер даже не осознает, что он это делает. Чтобы симулировать последствия этого синдрома, Мастер Игры может просто врать о проверках, совершенных для победы над IC, или увеличивать пороги декера в таких проверках на значение, равное рейтингу психотропного IC, вызвавшего эффект Иуды.

Пораженный персонаж вместо этого просто выполняет другие ролевые действия, не осознавая этого. Например, если кто-нибудь спросит у декера, не он ли написал комкод самурая на входной двери корпоративного офиса темно-бордовой помадой, он ответит «Нет» и будет действительно верить в это. Он даже может пройти тест на детекторе лжи. Сделайте скрытную проверку на Силу воли (рейтинг психотропного IC) для персонажа, когда он собирается совершить компрометирующее действие, которое подставит его самого или других. Если проверка успешна, то он сопротивляется побуждению (тем не менее, все это происходит подсознательно, и декер не имеет представления о том, что хотел сделать). Если же проверка провалена, то декер выполняет компрометирующее действие с эффективным рейтингом умения Скрытности, равным рейтингу психотропного IC, который его заразил. Если другой персонаж присутствует при том, как декер совершает компрометирующее действие, совершите проверку Интеллекта (рейтинг психотропного IC) для этого персонажа. Если проверка успешна, другой персонаж замечает действия декера. Такую же проверку нужно совершить за любого персонажа, наблюдающего за декером в Матрице или просматривающего логи его бегов.

Если товарищи декера обнаружат его состояние и не позволят ему следовать своим побуждениям, то он может начать восстанавливаться от последствий.

### Матричный маньяк

Декер, которого IC заразил синдромом матричного маньяка, приходит в себя в маниакально-бешеном состоянии. Он может напасть на случайного человека, убежать, в ужасе завывая, нести бред или бессвязно бормотать - сами придумайте. В бою декер ничем не ограничивается, стреляя из оружия в автоматическом

режиме, используя свое самое мерзкое оружие в физическом бою и так далее.

Это состояние длится до тех пор, пока декер не будет убит или вырублен. Однако состояние возобновляется, когда декер приходит в себя. Исключительно добрый Мастер может позволить персонажу совершать проверку Силы воли (рейтинг психотропного IC) каждые 24 часа, чтобы определить, проснется ли наконец декер в адекватном состоянии полного истощения (хотя, конечно, синдром матричного маньяка может быть спроектирован так, чтобы вызывать маниакальное состояние периодически, а не перманентно).

Магия или лекарства могут подавить ярость и позволить персонажу восстановиться. Пластыри-транквилизаторы (стр. 250, **SR2**) или эквивалентный медикамент с общим рейтингом, равным рейтингу психотропного IC, подавляет ярость на 24 часа независимо от того, вырубают они декера или нет. Заклинания Контроль помыслов или Контроль эмоций (стр. 156-157, **SR2**) также можно использовать.

### Positive Conditioning Psychotropic IC

Психотропный IC Позитивного Восстановления (PCPIC), более известный как IC-Я-люблю-компанию, не является ли по-настоящему black IC, потому что он не причиняет вреда декеру. PCPIC вынуждает декера отключиться вместо того, чтобы навредить ему. Используйте обычные правила для black IC, но декер должен совершить проверку Силы воли (рейтинг психотропного IC), чтобы избежать добровольного отключения. Если декер получает урон, примените модификатор, основанный на уровне урона персонажа (+ 1 для малого урона, +2 для умеренного урона, +3 для серьезного и +5 для летального). Персонаж должен повторять проверку всякий раз, как IC попадает по нему, так что это только вопрос времени, когда декер будет изгнан из системы.

Как только декер отключился, он может совершить проверку Силы воли (рейтинг психотропного IC), чтобы свести на нет все последующие эффекты PCPIC.

Если проверка проваливается, то примените модификатор +2 ко всем проверкам, которые совершает декер, когда выполняет действия, способные нанести вред тому, что он считает важным интересом компании, или другой группы или индивидуума, использовавшего психотропный IC. Это касается не только матричных действий («украсть у них данные? Никогда!»), но и всех остальных («Помочь тебе проникнуть внутрь и украсть печатные копии документов у этой корпорации? Я лучше застрелю свою бабушку»). Декер может совершить проверку Силы воли (рейтинг психотропного IC), чтобы избежать этого штрафа.

Для действий, которые обычно не требуют проверки (например, принять решение о незаконном проникновении на территорию компании), декер должен совершать проверки, используя подходящий Атрибут (обычно Силу воли) против порога 6.

Известно, что корпоративные программисты с чувством юмора также включают в PCPIC больше положительных элементов. Такие программы PCPIC не только заставляют декера неохотно участвовать в действиях против компании, но и побуждают его покупать их продукцию. Честно.

PCPIC не может быть частью какого-либо party IC в сочетании с любой другой формой black IC.

## ВОССТАНОВЛЕНИЕ ПОСЛЕ ПСИХОТРОПНЫХ ЭФФЕКТОВ

Персонажи могут оправиться от психотропных эффектов лед, совершив проверку Силы воли против рейтинга психотропного IC который их заразил. Персонаж, пораженный эффектом матричного маньяка, должен совершать проверку ежедневно. Другие эффекты требуют еженедельных проверок. Если декер имеет надлежащий медикаментозный или магический уход, снизьте порог проверки на 1. Если декер находится на интенсивной психотерапии, что требует госпитализации, уменьшите порог на 2 (медикаменты - часть терапии, так что эти бонусы не складываются). Если на декера влияют поддерживаемые, заблокированные, ускоренные или другие заклинаниями с желаемым эффектом, уменьшите порог дополнительно на 1.
Восстановиться после PCPIC сложнее, потому что это требует аверсивного противодействия (т. е. декер должен быть снабжен графическими изображениями, показывающими, что корпорация - совершенные ублюдки, уничтожающие окружающую среду, убивающие детей и т. д.). Поднимите порог этой проверки на 1, чтобы отразить неприятность процедуры.

## ЗАЩИТНЫЕ ПАРАМЕТРЫ IC

Любая программа IC может быть оснащена тремя вариантами защиты: броня, щит и смещение. Щит и смещение несовместимы друг с другом, хотя оба варианта совместимы с броней.

## ЗАЩИТА БРОНЕЙ

Защита броней снижает на 2 Силу любой атаки по защищенному IC. Например, бронированный IC, атакованный утилитой Offense-6M, должен совершить проверку Сопротивления Урону против порога 4.

## ЗАЩИТА ЩИТОМ

Защита щитом добавляет модификатор -2 ко всем проверкам, которые должен совершить декер, чтобы поразить защищенный IC во время кибербоя.
Боевые утилиты с опцией пробивания автоматически побеждают защиту щитом IC и не получают штраф -2. Однако защита щитом очень эффективна против программ с опцией преследования, которые должны добавлять модификатор +4 к порогу.

## ЗАЩИТА СМЕЩЕНИЕМ

Защита смещением позволяет IC «уклоняться» от атак. Она добавляет модификатор +2 ко всем проверкам, которые должен совершить декер, чтобы поразить защищенный IC во время кибербоя.
Боевые утилиты с опцией преследования автоматически побеждают защиту смещением и не получают +2 к порогу. Однако смещение очень эффективно против программ с опцией пробивания, которые должны добавлять модификатор +4 к порогу.

## TRAP IC

Trap IC - это IC, который связан с gray или black IC. Любая реактивная white программа или trace IC могут быть использованы в качестве trap IC. Если trap IC уничтожена в кибербою (или в случае отслеживания, если она успешно завершила цикл обнаружения), то она активирует скрытый gray или black IC.

Если декер нейтрализует trap IC, не уничтожая ее, она не активирует gray или black IC, и тот остается скрытым и неактивным.

Приложения, файлы и подключенные устройства также могут быть оснащены скрытыми gray или black IC программами. Декер активирует эти программы, когда разрушает защищенные иконки или проваливает системную проверку, совершенную для управления иконкой. Спрятанная data-bomb является особенно неприятным вариантом такой схемы. Если проверка декера против заминированной подсистемы не удается, trap IC следует за ним и взрывает свою data-bomb, если обнаруживает его местоположение. Только успешная проверка Defuse позволяет декеру уничтожить обе программы IC.

Декер может обнаружить trap IC, выполнив операцию Анализ IC против white IC или операцию Анализ иконки в случае другого объекта Матрицы, оснащенного trap IC.

## ОПЦИОНАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Следующие необязательные правила описывают особо смертоносные варианты IC и предлагают способы совмещать типы IC в еще более опасные инструменты Мастера Игры.

## CASCADE IC

Когда cascade IC промахивается по декеру в кибербою или не может нанести ему повреждения при попадании, то он выделяет больше системных ресурсов для последующих атак. Любая проактивная программа IC может быть запрограммирована как cascade.

Если cascade IC промахивается, увеличьте значение безопасности, используемое для его атак, на 1 для каждой последующей проверки Атаки. Это увеличение является кумулятивным - каждый раз, когда проверка проваливается, добавляйте дополнительный балл к значению безопасности. Если программа IC атакует успешно, но декер сопротивляется всем повреждениям или иным образом нейтрализует эффект IC, увеличьте рейтинг IC на 1 для последующих атак, это увеличение также является кумулятивным.

Максимальное увеличение зависит от кода безопасности системы, как показано в Таблице каскадного IC.

Опциональное правило cascade IC делает IC более опасным для декеров. Однако декеры могут минимизировать его эффекты, быстро подавляя программы IC, когда сталкиваются с ними (см. **Подавление IC**, стр. 40).

### ТАБЛИЦА КАСКАДНОГО IC

| Код безопасности системы | Максимальное увеличение |
|---|---|
| Синий | 1 |
| Зеленый | 25% от исходного рейтинга или 2 (что выше) |
| Оранжевый | 50% от исходного рейтинга или 3 (что выше) |
| Красный | 100% от исходного рейтинга или 4 (что выше) |

ФастДжека атакует программа cascade Killer-5 на хосте Зеленый-6. В его первой проверке Атаки используется 6 кубов. Проверка проваливается, поэтому в следующий раз, когда IC совершает проверку Атаки, он бросает 7 кубов. Если проверка вновь провалится, количество кубов возрастает до 8, что представляет собой 25-процентное увеличение по сравнению с исходным рейтингом, и, следовательно, максимальное увеличение.

А теперь допустим, что IC попадает по Джеку, но он снижает весь урон до нуля. Рейтинг IC, который является силой его урона начнет расти. Из-за того, что IC является программой Killer-5 в Зеленом хосте, его рейтинг может увеличиться на 2.

Итак, если ФастДжеку «везло» на ранних этапах обмена атаками с программой IC, то в конечном итоге он обнаружит, что сражается с эквивалентом Killer-7 на хосте Зеленый-8!

## EXPERT IC

В Матрице 2.0 expert IC может использоваться для увеличения рейтинга атак или возможности сопротивления урону проактивного IC и конструктов Матрицы (оба этих рейтинга основаны на значении безопасности хоста/грида - см. **Рейтинги IC** на стр. 40). Однако увеличение одного рейтинга автоматически снижает другой. Например, использование экспертной модификации для увеличения рейтинга атаки программы IC на 3 снизит рейтинг сопротивления урону программы на 3. Экспертная модификация может увеличить или уменьшить рейтинг от 1 до 3 очков.

Для expert IC Offense-2/Blaster-5 в хосте Красный-6 при проверке Атаки будет использоваться 8 кубиков (значение безопасности 6 + экспертная модификация на 2). Мастер Игры будет бросать только 4 куба для любых проверок Сопротивления Урону, совершаемых для этого IC.

## КОНСТРУКТЫ

Конструкт - это иконка, разработанная Мастером Игры, которая состоит из двух или более программ IC, объединенных в матричный «кластер».

Конструкты должны проявлять хитрость, использовать неприятные уловки и тактическую смекалку. Чтобы отобразить это, конструкты могут иметь Рейтинг Угрозы (стр. 187, SR2). В Зеленых системах Рейтинг Угрозы не может превышать 1. В Оранжевых системах этот Рейтинг не может превышать 2. В Красных системах Рейтинг Угрозы не может превышать 3. Конструкты в Синих системах могут не иметь Рейтинга Угрозы. Кубы Угрозы могут быть добавлены ко всем проверкам, кроме бросков Инициативы.

Рейтинг Угрозы может сделать конструкт слишком опасными для приятного игрового процесса, особенно с начинающими декерами, поэтому Мастера Игры могут не присваивать Рейтинг Угроз конструктам в своих играх. С другой стороны, даже начинающие декеры должны иметь разум, чтобы не лезть в системы, которые могут содержать конструкты.

### Создание конструктов

Конструкты являются отличным способом создания защищенных форм реактивного IC. Чтобы создать конструкт, просто объедините реактивную форму IC с проактивной формой. Любая программа IC может быть включена в конструкт.

Емкость конструкта равна удвоенному значению безопасности родительского хоста или грида IC. Сумма рейтингов программ IC в конструкте не может превышать его емкость. Ни одна программа IC не может иметь рейтинг выше, чем две трети от значения безопасности хоста/грида, округленного вверх. Таким оразом в хосте со значение безопасности 8 конструкт может содержать программы IC с суммой рейтингов, равной 16. Ни одна программа в конструкте не может превышать значения 6, что составляет две трети от 8, округленного в большую сторону,

Gray программы IC потребляют дополнительное очко емкость. Например, Blaster-4 потребляет 5 очков емкости конструкта. Black IC требует 2 дополнительных очка. Конструктам также можно назначить броню, щит и смещение (см. **Параметры защиты IC**, стр. 50). Каждая опция потребляет 2 пункта емкости конструкта. То есть, если конструкт с емкостью 16 будет оснащен опциями брони и смещения, то у него останется 12 пунктов на распределение между программами IC.

### Конструкты в кибербою

Конструкты всегда проактивны, потому что конструкт без проактивных компонентов не дает никаких преимуществ.
Конструкт может атаковать любую доступную цель в кибербое, используя любую из своих доступных программ. Атаки по конструктам проходят так, как если бы это была одна иконка. У конструкта есть один Счетчик Здоровья. Стоит его заполнить и весь конструкт уничтожится - все его программы перестают работать.

Как и в случае с отдельными программами IC, конструкты используют значение безопасности хоста/грида при проведении проверок Атаку и Сопротивления Урону. Рейтинги отдельных программ IC используются только для определения их эффектов.

Конструкты также могут использовать боевые маневры (см. **Кибербой**, стр. 121). Создавая конструкт, Мастер должен определить его основную тактику в бою: стоять и убивать; незаметное появление и исчезновение из зоны обнаружения; стремление к опасному позиционированию в матричных стычках и так далее. Некоторые корпы склонны последовательно выбирать определенные модели поведения для своих конструктов. Конструкты Арес применяют множество маневров и тактических уловок. Ацтехнолоджи загружают свои конструкты мощными программами IC, предназначенными для подавления сопротивления с помощью грубой силы.

Инициатива конструкта основана на самом низком рейтинге из всех составляющих его программ IC (подробности см. в разделе **Кибербой**, стр. 120).

## PARTY IC

Party IC является кластером независимых программ, которые работают совместно с целью уничтожения декера. В отличие от конструктов, программные компоненты party IC не образуют единой иконки. Декеру, имеющему дело с кластером party IC, состоящим из трех частей, придется побеждать каждую часть отдельно. Однако party IC отличается от отдельных программ IC несколькими признаками.

Во-первых, любая проактивная программа IC в кластере получает штрафу на свои проверки Атаки, потому что хост разделяет свое внимание между программами. Увеличьте порог для всех проверок Атаки, осуществленных программами party IC на количество программ в кластере.

Во-вторых, по программам party IC сложнее попасть, потому что они окружают пространство обработки декера быстро меняющимися целевыми адресами. Увеличьте порог декера для попадания по любому программному компоненту на количество программ IC в групповом кластере. Однако, боевые утилиты с опцией площадного эффекта не подвергаются этому штрафу.

Эти модификаторы продолжают применяться, даже если декер уничтожает один из компонентов party IC.

### Создание party IC

Каждый кластер IC имеет емкость, равную удвоенному значению безопасности хоста/грида, и сумма рейтингов программных компонентов кластера не может превышать эту емкость. Как и в случае с конструктами, рассматривайте емкость как запас очков, используемых для «покупки» программ IC.

Максимальное количество компонентов в кластере party IC равно половине значения безопасности. Программные компоненты, не являющиеся IC, могут иметь любой рейтинг.

Все опции, доступные для отдельных программ IC, также доступны и для party IC. Каждая опция, добавленная к групповому кластеру IC, потребляет 1 очко емкости кластера.

## ОТКЛЮЧЕНИЕ ХОСТА

Если программы и конструкты IC не могут остановить нарушителя, компьютер хоста может полностью выключиться, чтобы выкинуть декера. В отличие от операции Уничтожить хост, инициируемой декером, завершение работы хоста включает в себя ряд шагов, таких как корректная остановка запущенных программ, передача управления фоновым системам, закрытие файлов, чтобы избежать их повреждений, и так далее.

Хосты начинают процедуру отключения, когда декер достигает определенного заданного значения Очков Наблюдения (типичные пороговые значения для различных хостов указаны в разделе Горячие точки Матрицы на стр. 149). Когда достигается порог выключения хоста, Мастер Игры бросает 1d6 за каждые 2 очка (или часть от этого) значения безопасности хоста. Например, Мастер должен бросить 1d6 для хоста со значением безопасности 1 или 2, 2d6 для хоста со значением безопасности 3 или 4 и т. д. Результат броска показывает количество Боевых Ходов, на протяжении которых хост будет отключаться. Вдобавок Мастер Игры должен бросить 1d6/2, округление в большую сторону. Результат этого броска показывает ход «последнего предупреждения».

Как только начнется последовательность отключения, сделайте скрытную проверку Сенсора для каждого декера в системе. Совершайте эти проверки в конце каждого Боевого Хода против порога, равного количеству оставшихся до отключения Боевых Ходов. Продолжайте совершать проверки для каждого декера пока одна из них не будет успешной. В этот момент декер узнает, что хост находится в режиме выключения, но не будет знать, когда именно он отключится.

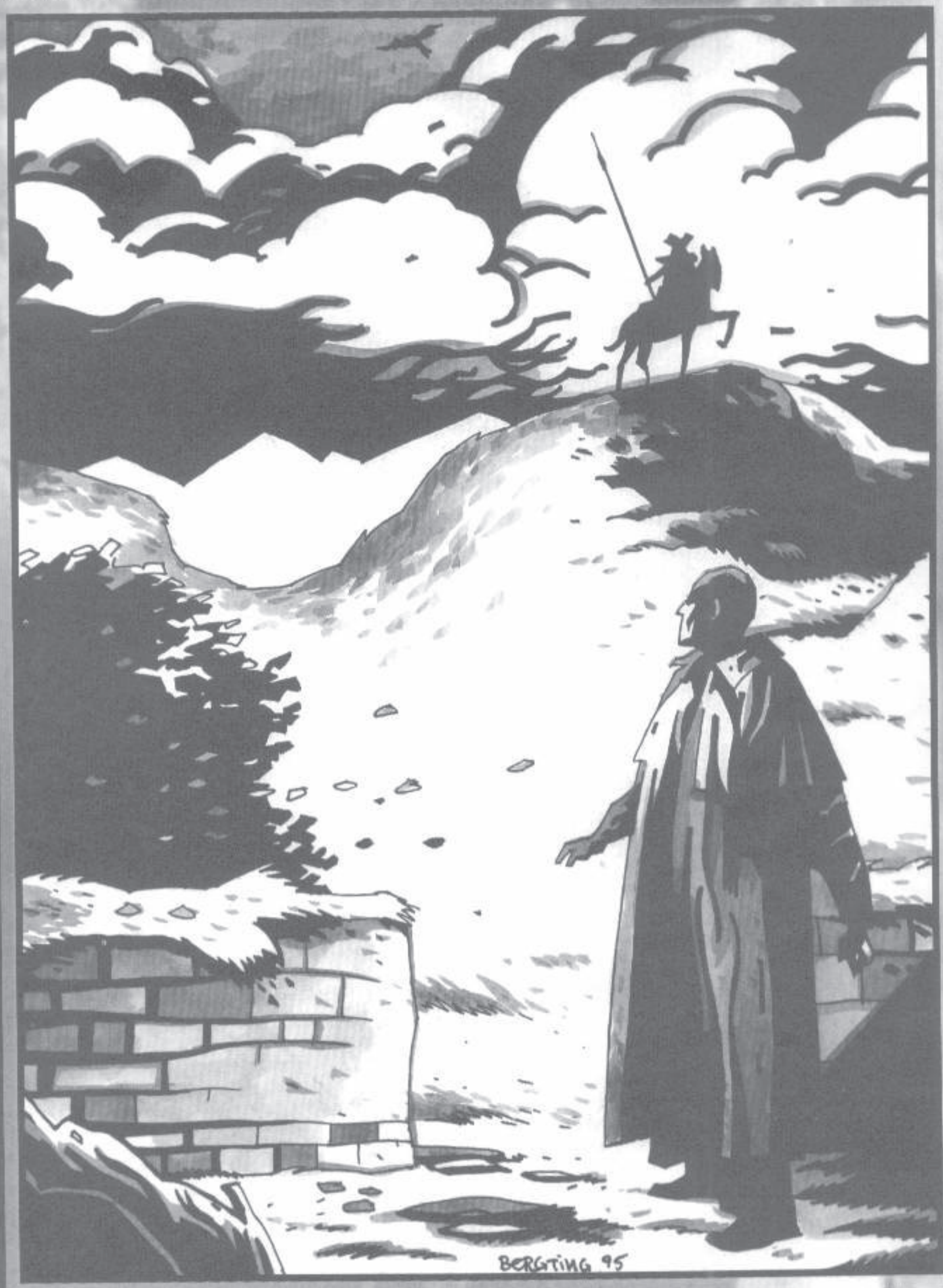
Независимо от того, обнаружено ли отключение, проинформируйте всех декеров в системе, что последовательность отключения выполняется, когда последовательность достигает хода последнего предупреждения, и сообщите декерам, сколько ходов осталось до окончательного отключения.

Хост фактически отключается в конце последнего Боевого Хода последовательности. Любой декер, находящийся в сети, когда хост выключается, выкидывается, и в итоге может пострадать от дампшока. Все фреймы и другие программы, запущенные декером, прерываются. Текущие и контролируемые операции (см. **Системные операции**, стр. 110) также прекращаются.

# БОЯЗНЬ УРОВНЯ РАЗВИТИЯ

>>>>>(Приветствую, теневые ребята, у нас есть для вас горяченький документ. Один из наших более предприимчивых пользователей наткнулся на это во время ночного бега в системе личной сети рабочей станции менеджера по безопасности одной корпорации, которую не будем называть. Похоже, что нажимающие кнопочки рабы зарплаты начинают работать в команде. Плохие новости для нас, так что читайте внимательно. Мозг, который вы этим спасете, может быть вашим собственным)<<<<<

- Капитан Хаос (13:24:27/05-12-56)


BERGTING 95

<<ЗАГОЛОВОК ПОВРЕЖДЕН: 0,07 Мп ПОВРЕЖДЕНО>>:
внутренняя записка-
ОТ: Менеджер, Безопасность данных
Кому: Персонал
Дорогие коллеги,

В приложении вы найдете краткие дайджесты документов Симпозиума по контрмерам с недавней онлайновой Конференции менеджеров корпоративной безопасности. Пожалуйста, относитесь к этим материалам как к конфиденциальной информации компании и не передавайте их посторонним лицам даже внутри компании. Я приветствую любые предложения по включению этих концепций в наши собственные меры безопасности на тренировочной сессии на следующей неделе.

С уважением,
<<ДАННЫЕ ПОВРЕЖДЕНЫ: 0,005 Мп ПОВРЕЖДЕНО>>
-КОНЕЦ внутренняя записка

>>>>>(Он что, испортил свою же подпись? Ну и дурачок)<<<<<
- Тщеславие (21:51:32/05-12-56)

>>>>>(Одолжи мозги и пораскинь ими. Декер, который взломал почту, записал сюда данные. Это уловка для того, чтобы корпы не могли попасть сюда и сообщить г-ну Корпдекеру, что его безопасность нарушена. Что бы ты сделал? Разместил бы рекламу на Seattle Spy, рассказав всем, что ты проделал этот великий взлом данных?)<<<<<
- Мама на беге (09:08:34/05-13-56)

>>DISPLAY_Attachment
***СОБСТВЕННОСТЬ КОМПАНИИ***
Межкорпоративная конференция по управлению безопасностью
Симпозиум по контрмерам

1. Улучшенная система противодействия вторжению Constellation Алисия - Пятнистый Змей, Системы безопасности Санта-Фе, Корпоративный Совет Пуэбло

>>>>>(Constellation? Что это - астрономия или компьютерная фантастика?)<<<<<
- Бендикс (19:47:12/05-13-56)

Мы разработали следующий алгоритм в рамках модели Cooperative Constellation IC, разработанной в Корпоративном Совете Пуэбло, благодаря совместным усилиям консорциума ведущих компаний по разработке программного обеспечения.

>>>>>(О, наверное это просто причудливое название party IC. Ничего необычного)<<<<<
- Бендикс (19:48:01/05-13-56)

Среда разработки представляла собой мейнфрейм Мицухама Йоритомо со значением безопасности, оцененным в 10. Затем мы настроили код для эмуляции ВМ при значениях 8 и 6. Производительность оставалась в пределах параметров, задокументированных в сводке общей оценки.

Ниже приводится краткий указатель кода базовой реализации.

| Значение безопасности хоста | | |
|---|---|---|
| 6 | 8 | 10 |
| Trace-4* | Trace-6* | Trace-5* |
| Probe-2 | Probe-4 | Probe-4 |
| Killer-5 | Killer-6 | Killer-6 |
| | | Tar Baby-3 |

Весь код trace усилен в сторону атаки кодом встроенной экспертной системы, с оптимизацией, ориентированной на атаку, и последующей защитной перекалибровкой. На хосте, для которого установлено значение безопасности 6, это означает эффективный рейтинг 8 во время цикла обнаружения с рейтингом устойчивости к повреждениям 4. Все значения заданы в пределах погрешности ± 0,00085 для компиляторов системных команд хоста. См. подробные прогнозы проблем с эффективностью перенесенного кода в Приложении II.

>>>>>(«Оптимизация, ориентированная на атаку, и последующая защитная перекалибровка?» Проще с IC воевать, чем расшифровать этот дрек)<<<<<
- Гвоздарь (18:58:12/05-12-56)

>>>>>(Это означает, что если оно тебя поймает, то поджарит. Если же ты достаточно быстр и бьешь первым, то сможешь легко уничтожить это. Вот честно, люди, вы вообще получаете образование в наши дни?)<<<<<
- Штепселеголовый (21:49:31/05-12-56)

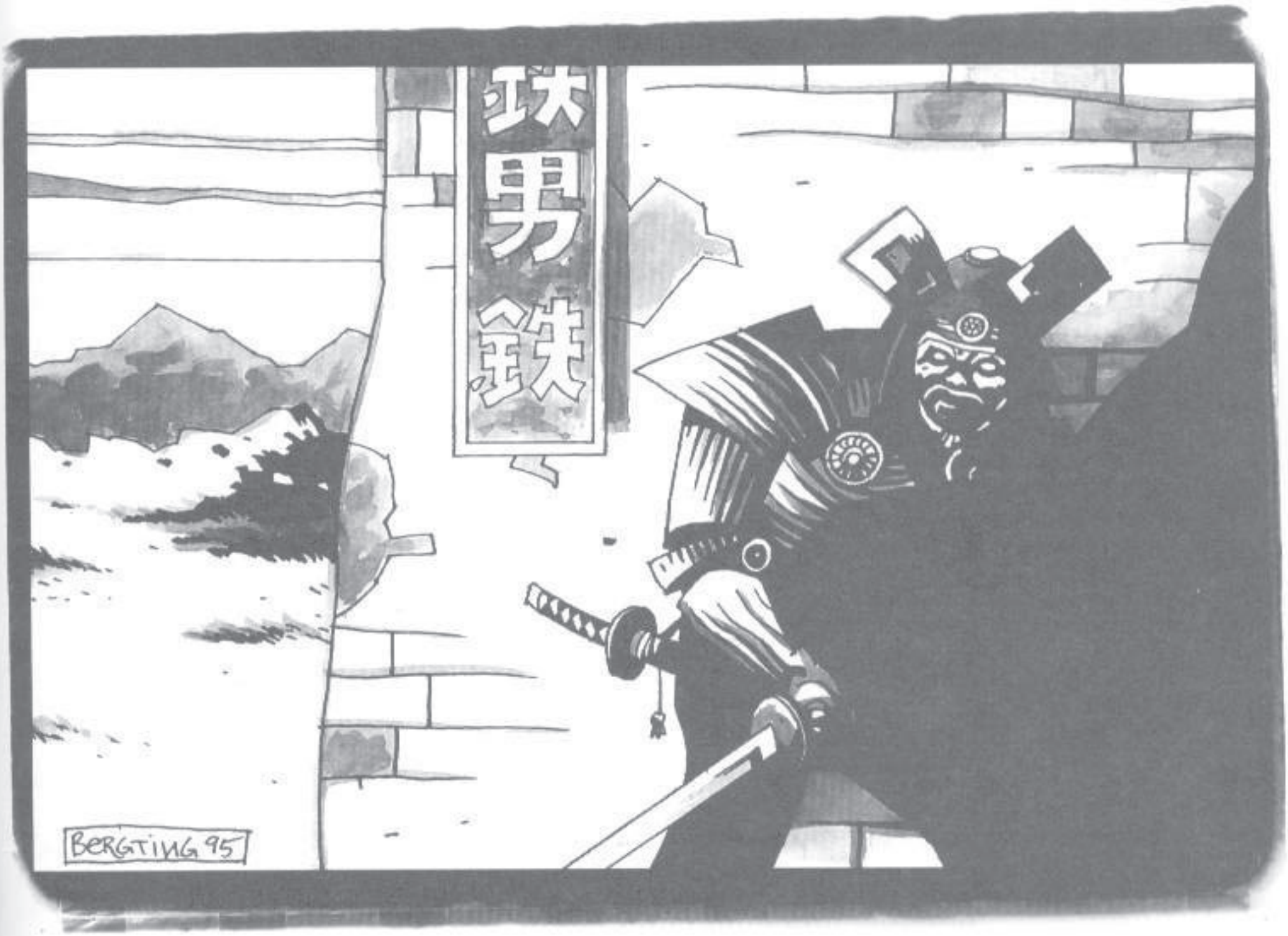
>>>>>(Образование учит не писать подобную чушь)<<<<<
- Гвоздарь (23:12:12/05-12-56)

Эта конкретная конфигурация предназначена для исполнения, когда вторжение подозревается, но не подтверждено. Программа killer активируется в следующих случаях:

- Tar baby захватывает утилиту.
- Trace завершает свой цикл обнаружения и изолирует нелегальный джекпоинт. В этом случае программа killer становится агрессивной, применяя параметр боевой эффективности -1 к своим атакующим инструкциям из-за блокировки на джекпоинте иконки злоумышленника.
- Программа перемещения используется в компоненте trace.

Естественно, что будучи сообщающимися элементами в программе constellation, реализации уровней 6 и 8 подвергаются настройке +3.0 к вероятности успеха, а версия уровня 10 - настройке +4.0. Против вторжения иконок в системы диапазонов от Оранжевого до Красного эта неэффективность компенсируются базовой вероятностью успеха. Мы предполагаем пороги от 7 до 9 на мейнфрейме Красный-10, к примеру, хотя алгоритмы вторжения с низким уровнем отслеживания будут иметь пропорционально больший шанс избежать обнаружения.

>>>>>(Иисусе, пока разберешься со всем этим, тебя уже встретит killer)<<<<<
- Тщеславие (21:55:50/05-12-56)




### Иконография

Constellation запрограммировано на получение сенсорных сигналов от операционной системы, по умолчанию используется УМС при отсутствии специально разработанного кода. Первоначальная коммерческая реализация была выполнена в средневековом японском стиле, где trace компонент проявлялся как охотничий сокол, парящий во время циклов охоты и обнаружения и пикирующий, когда определен адрес джекпоинта. Программа killer представляла собой самурая-стража в броне, а программа probe выглядела как конный даймё, наблюдающий за соколом со склона холма. При значении безопасности 10 программа tar baby проявлялась как скрытая иконка ниндзя, который внезапно появлялся и пытался оторвать иконки утилит у вторгшихся декеров.

>>>>> (О, так ВОТ, что это было? Мерзко, я использовал перемещение от птицы, а этот чертов ниндзя выскочил из ниоткуда. Он почти лишил меня моего перемещения и, прежде чем я смог размазать его, явился тот ублюдский чувак в самурайской броне, размахивая огромным мечом. И каждые несколько циклов этот кругломордый на холме вертел мелкую штуку, похожую на мухобойку, издавая всевозможный шум. К тому времени, как я разобрался с самураем, на мне висели еще два scramble IC, а ниндзя схватил мою утилиту перемещения и взорвался. Я еле выбрался оттуда целым)<<<<<
- Мистер Чудесный (23:16:06/05-14-56)

>>>>>(Ты был в хосте Мицухамы 10-го уровня? Дрек, Чудесный, да у тебя яйца покруче моих)<<<<<
- Сьюзи Кью (23:17:48/05-14-56)

>>>>>(Ну, это и так понятно, мэм)<<<<<
- Мистер Чудесный (23:18:21/05-14-56)

>>>>>(|отобразить_ухмылку|)<<<<<
- Сьюзи Кью (23:18:35/05-14-56)

2. ЗЕВС-II, боевой конструкт IC
[ИМЯ УДАЛЕНО], подразделение безопасности данных Ренраку

У нас есть новый конструкт ЗЕВС-II, который действительно классный. Вы увидите, что мы применили некоторые логические цепи Гамма 9 Серии, чтобы добиться

лучших коэффициентов интегрирования для конструкто-ориентированного IC. В протоколах МКУБ лета 55-го было несколько классных протоколов объектного голокодирования, которые, как мы думаем, должны служить для... эээ... Ладно, смотрите, это все есть в отменно составленном резюме проекта, ОК, так что взгляните на него, когда у вас будет минутка. Оно реально хорошее. ОК?

>>>>>(О боги, Ренраку выпустили Ужасного Тони из отдела программирования)<<<<<
- ЭксРЕН (02:40:47/05-14-56)

>>>>>(Кого?)<<<<<
- Неоновый Воин (06:11:59/05-14-56)

>>>>>(Тони Бендорф, получил свою вторую докторскую степень, когда ему был около 21 года, и, возможно, единственный знакомый мне парень, который получает отрицательные двузначные оценки в тестах социального взаимодействия. Самый архитипичный матричный задрот из всех, что ты видел. Зашибает денег больше, чем Господь, но они обычно держат его в клетке, подкидывают ему двойную порцию газированных напитков и всякие надувные предметы через перегородку, а обратно получают убийственный код IC)<<<<<
- ЭксРЕН (14:15:02/05-15-56)

Мы запустили эту реализацию на тестовом проектном стенде HONE-8. После того, как прототип стабилизировался, мы провели серию регрессий значения безопасности с 10 до 6. Посмотрите на сводку объекта...

**Значение безопасности хоста:**

| 6 | 8 | 10 |
|---|---|---|
| Armor | Armor | Armor |
| Acld-4 | Acid-6 | Acid 8 |
| Blaster-4 | Blaster-6 | Blaster-8 |
| Cascade | Cascade | Cascade |

Видите? Видите, что мы сделали? У нас есть две опции защиты, а затем мы добавляем программу acid, чтобы ослабить иконку декера до того, как конструкт выкинет его из сети, поджарит его деку и все остальное. И если конструкт столкнется с проблемами, она начнет усиливаться, так что не важно, какие в нем программы - все, что загружено в ядро конструкта, может усилиться, будь то acid или blaster, и бедный болван даже не узнает, что его достало!

>>>>>(Да, Тони. Очень умно, Тони. Прими свои лекарства, Тони)<<<<<
- ЭксРЕН (02:43:44/05-14-56)

В каскадности acid/blaster есть несколько действительно уникальных показателей, которые позволяют управлять таблицей тактических решений в плане того, когда произвести серьезную атаку. Видите, мы использовали некоторые методики декодирования протоколов в последнем отчете на основе методов конкурентов, которые мы используем в <<ДАННЫЕ ПОВРЕЖДЕНЫ: 2.1 Мп повреждено>> ОК, я думаю, я не должен рассказывать вам об этом. Ребята из <<ДАННЫЕ ПОВРЕЖДЕНЫ: 0.003 Мп повреждено>>, вероятно, все равно распознают свою работу, когда посмотрят логи кода - действительно хорошая работа, парни.

>>>>>(**рычание** Что ж, это стало причиной по крайней мере двух инфарктов и понижений в рядах менеджмента по безопасности Ренраку. Бендорф вывалил результаты своей работы на конкурента во время тестирования на общем симпозиуме, где половина компаний планеты наблюдали за этим. Этот парень, насколько мне известно, дважды почти убил меня, но он вам понравится)<<<<<
- ЭксРЕН (2:46:09/05-15-56)

### Иконография

Нашему главному дизайнеру пришла в голову эта действительно отличная идея, я думаю, он раньше делал кое-что для Олимпиан, прежде чем присоединиться к Ренраку, и поэтому конструкт появляется в ореоле грозовых облаков. Он похож на какого-то большого старика, Бога или что-то типа того, а дождь из облаков - это acid, да, и он разъедает код Персоны до тех пор, пока ЗЕВС не будет готов использовать blaster, и затем он бросает эту реально огромную молнию, и это действительно охренительно выглядит на СИСВ - в приложениях есть запись чувственных ощущений, так что посмотрите ее.

3. Fearmaster: Надлежащее наказание для компьютерных преступников, Дж. Дж. Джонсон, Информационные системы Ацтехнолоджи

Наше руководство согласилось присоединиться к этому симпозиуму в рамках наших директив по корпоративной безопасности. Следующий пример кода, хорошо реализованный в свое время вовремя, был очищен для возможного использования нашими достойными конкурентами, поскольку он был объявлен устаревшим в системах Ацтехнолоджи и выводится из употребления в момент написания этого документа.

>>>>>(Неужели Ацци всегда такие раздражающие?)<<<<<
- Злаковый Убийца (09:12:49/05-16-56)

>>>>>(Вообще, они такие, когда ведут себя вежливо)<<<<<
- Хромированный Бухгалтер (22:02:54/05-17-56)

Программа использует модель constellation, разработанную Ацтехнолоджи, хотя некоторые недобросовестные фирмы пытались присвоить этот прорыв в программной совместимости, поддерживаемые правительствами, которые имеют долгую историю недальновидных ограничений свободного рынка. В интересах наших читателей, при обсуждении этой программы мы будем использовать популярный жаргонизм «party IC».

>>>>>(Ага, всем известно, что это Пуэбло разработали архитектуру party IC. Ацт готовы утверждать, что это они изобрели воздух, если бы это помогло им получать роялти за него)<<<<<
- Двухтонник (13:29:11/05-14-56)

**Значение безопасности хоста**

Психотропный black IC-6 (киберфобия)
Expert Offense-2/Killer-5

Просто и элегантно: программа killer, направленная на ослабление присутствия в Матрице преступных подонков и усиленная импульсами модификации поведения, которые разработаны командой специалистов из Ацтехнолоджи Медицина и налагают соответствующее наказание на нарушителя - конечно же, в рамках сострадания, и

ограничений, накладываемых сердобольными правительствами на применение так называемой смертельной силы. Тем, кого волнует приверженность Ацтехнолоджи гуманизму, напомним, что к нашим системам применяются корпоративные юридические нормы, и что будут приняты все соответствующие меры для защиты благополучия наших сотрудников и акционеров от вторжений.

>>>>>(Если кто-то не уловил суть, то они имеют в виду, что точно такие же конструкты будут снабжаться black IC. Никаких психологических штучек, просто мгновенная смерть. Даже если ты можешь пройти сквозь хост уровня 6, как пуля сквозь дрек, тебе все равно следует отнестись серьезно к такому IC)<<<<<
- ХэдКрэш (04:14:21/05-13-56)

>>>>>(А в системе с чуть большей процессорной емкостью, можно усилить это еще чем-нибудь, губительным для декера, типа rippers или подобного)<<<<<
- Тунер (17:03:36/05-13-56)

>>>>>(Фу, мерзкая мысль. Хотя чем больше кусочков вставляют в party, тем ему сложнее попасть по тебе - или тебе по нему. Это немного замедляет их)<<<<<
- Селена (09:42:55/05-14-56)

>>>>>(Запусти этот чертов black IC, скажем, уровня 8 и ему не нужно будет много по тебе попадать, даже если у тебя реально хорошая Закалка)<<<<<
- ИМЯ (11:02:14/05-14-56)

### Иконография

<<ДАННЫЕ ПОВРЕЖДЕНЫ: 1.7 Мп повреждено>>... полностью в соответствии с нашими корпоративными директивами по дизайну.

>>>>>(Что ж, это точно показывает паранойю Ацт по поводу того, что кто-то знает, как выглядит их киберпространство)<<<<<
- Тодал (14:56:05/05-13-56)

4. Психотропный IC Кумулятивного Позитивного Восстановления После Успешной Психотропной Нейронной Имплантации, Доктор Вернер Шаллис, Лаборатория Transys Neuronet Psychotropic, Transys Neuronet, Эдинбург, Шотландия, Соединенное Королевство

Юридические соображения вынудили ответственные корпоративные концерны совместно внедрять инновационные разработки, отличные от аверсивной и фобийной настроек, чтобы справляться с хакерами-рецидивистами. Transys Neuronet сыграла новаторскую роль в этих разработках и нами недавно были завершены два испытания с экспериментальными группами заключенных при положительных результатах психотропного воздействия.

>>>>>(Это означает, что они наложили лапы на кучку заключенных декеров и промыли им мозги. Вот вам и «юридические соображения»)<<<<<
- Слейтер (16:25:19/05-17-56)

Эффекты, воспроизведенные в обеих экспериментальных сериях, включают стандартный феномен положительной реакции на иконки и изображения, связанные с Transys Neuronet, и новый экспериментальный результат: накопление восстановления. Психотропная имплантация была ориентирована на создание непрерывного восстановления при помощи корпоративных образов, и данные показывают все более исключительную кривую положительной реакции организма, возникающей только в отношении этих образов. Эти данные свидетельствуют о том, что нам открываются захватывающие возможности для маркетинга (Примечание: копия в отдел маркетинга) корпоративных продуктов после психотропной имплантации. Существующие ранее данные о нейронной и поведенческой пластичности предполагают, что такие процедуры восстановления можно было бы еще больше оптимизировать, если проводить их с более молодыми подопытными.

>>>>>(О. Мой. Бог. Стандартные позитивные психотропные означают, что ты чувствуешь приятное теплое свечение, когда видишь логотип компании. Эта свинья говорит о том, что когда он промоет тебе мозг, ты будешь чувствовать приятное теплое свечение только в присутствии логотипа компании)<<<<<
- Слейтер (16:44:12/05-17-56)

>>>>>(Это кое-что объясняет. У моего друга есть определенные, ну, личные проблемы. Ему становится все труднее ощущать «положительную реакцию организма» без иконки Transys, сияющей на стене)<<<<<
- Варщик (21:11:15/05-17-56)

>>>>>(Не стесняйся, Варщик. Ты имеешь в виду, что не можешь поруководить без логотипа Transys. Это просто все тот же синдром пилота истребителя. После Второй мировой войны многие пилоты оказались настолько зависимы от состояния возбуждения воздушного боя, что не могли выполнять свои мужские обязанности, попав на гражданку. Терапевты сумели выяснить, что если положить работающий пылесос под кровать, то это поможет. Ассоциирования звука пылесоса с ревом авиационных двигателей оказалось достаточно, чтобы получить положительную реакцию. Это простой эффект: все-таки для мужчин нет никакой физиологической разницы в возбуждении между состояниями сексуального возбуждения, гнева и страха. Это называется синдромом 3Б, и первые два - «бей» и «беги». Пилотирование было условием возбуждения от окружающей среды - также, как теперь психотропное возбуждающие восстановление от иконки Transys.

Они собираются сместить фокус на рынок средств восстановления мужской дисфункции, не так ли? <ухмылка>)
- Саманта (01:17:12/05-18-56)

>>>>>(Нельзя не обращать внимания на это зловещее упоминание «более молодых подопытных»)<<<<<
- Слейтер (17:12:11/05-19-56)

>>>>>(Это разработка хорошо известной подсознательной технологии, используемой на корпоративных рабах некоторое время. Стоит подключиться к своей рабочей станции, и эти маленькие чувствительные теплые стимулы начинают действовать ниже уровня сознательного восприятия и тебе реально нравится работать на компанию, верно? Строго незаконная дрянь, конечно, ну и что?)<<<<<
- Грандж Монстр (01:00:33/05-21-56)

# КАРТОГРАФИЯ МАТРИЦ

Все КУБЫ, чаммер, и все пульсы данных на линиях, их триллионы и все они соединены, чаммер, все они, везде, ВСЕГДА!

**- Рут Мортон, системный дизайнер Мицухамы, объясняя свой провал**

В Матрице 1.0 большая часть матричных систем использовала УМС - универсальные матричные спецификации (стр. 167, **SR2**). Лишь некоторые системы могли позволить себе сверхзатраты на обработку для создания нестандартных или «дизайнерских» систем. В Матрице 2.0 повышенная доступность оборудования нового поколения и улучшенные процессы оптического кодирования делают дизайнерские системы все более распространенными. Некоторые бюро по проектированию систем все еще работают с УМС, но они вымирающий вид.

С точки зрения игры, макеты систем Матрицы 1.0 требовали подробного прописывания. Декеры видели специфику локальной Матрицы или частных матриц по мере перехода от узла к узлу. В рамках Матрицы 2.0 фиксированных карт для хостов не существует. Когда важна скорость, Мастер и игроки могут просто заявлять свои действия, системные проверки, атаки IC и прочие вещи без учета внешнего вида Матрицы.

NET
BERGTING 95

## УЗЛЫ ДОСТУПА К СИСТЕМЕ

В Матрице 2.0 узлы доступа к системе (УДС) подключают хост-компьютеры к гридам и друг к другу, как это было и в Матрице 1.0. Когда декер выполняет операцию Вход в хост из грида или через подключение к выделенному хосту, он входит в иконку УДС хоста, на который он проникает. Мастеру Игры необходимо решить - заранее или «на ходу» - к какому МТГ подключен хост с открытым доступом. Точно так же, если к хосту можно получить доступ только из ЧМТГ или через доступ хост-хост, Мастер Игры должен решить это (см. стр. 169, **SR2**, для получения дополнительных руководств по этим правилам).

## СВЯЗКИ БЕЗОПАСНОСТИ

Связка безопасности описывает меры безопасности, применяемые в хосте или гриде, а также то, как хост/грид реагирует на нарушителей. Проще говоря, связка состоит из списка запускаемых шагов. Эти шаги представляют собой пороги Очков Наблюдения. По мере того, как значение Очков Наблюдения декера достигает этих шагов, система активирует одну или несколько программ IC. Запускаемые шаги также активируют различные уровни тревоги в системе. Уровень тревоги в системе, в свою очередь, влияет на типы программ IC, которые система активирует.

Код безопасности хоста/грида определяет частоту запускаемых шагов в системе, а Мастер Игры определяет события, активируемые каждым шагом. Мастер может использовать свое собственное усмотрение или случайную генерацию для определения этих событий.

## ЗАПУСКАЕМЫЕ ШАГИ

Как отмечалось выше, запускаемые шаги относятся к определенным контрольным порогам Очков Наблюдения. Когда Очки Наблюдения декера достигают или превышают порог одного из запускаемых шагов, система автоматически активирует одну или несколько мер безопасности, таких как программы IC или тревоги. Системы с низким уровнем безопасности, такие как Синие хосты, поддерживают немного запускаемых шагов - в результате они имеют меньше программ IC и других мер безопасности. Системы с высоким уровнем безопасности, такие как Красные хосты, устанавливают запускаемые шаги с небольшими промежутками, поэтому они имеют больше программ IC и мер безопасности.

В связке безопасности системы перечислены запускаемые шаги системы и указаны события, происходящие на каждом шаге. Таблицы Примера связки безопасности описывает систему, которая активирует программу IC Probe-5, когда Очки Наблюдения декера достигают 3. Когда ОН декера достигают 7, система активирует программу IC Trace-7, и т. д.

### ПРИМЕР СВЯЗКИ БЕЗОПАСНОСТИ

| Запускаемый шаг | Событие |
|---|---|
| 3 | Probe-5 |
| 7 | Trace-7 |
| 10 | Killer-8, пассивная тревога |
| 13 | Party IC, Expert Offense-2/Acid-6/Killer-6/Броня/Смещение |

Мастер Игры может назначать запускаемые шаги системы по своему усмотрению или сгенерировать их случайным образом. Если шаги создаются с использованием кубов, бросьте 1d6 + 2 и примените соответствующий модификатор из Таблицы запускаемых шагов к результату броска, основываясь на коде безопасности системы.

Чтобы создать систему высокой безопасности, просто используйте наименьшее значение в диапазоне кодов безопасности при определении запускаемых шагов системы. Для более мягких систем используйте самые высокие значения при настройке шагов.

Например, Синий хост с низкой защитой может иметь следующие запускаемые шаги: 6, 12, 19, 24, 31, 36, 42 и т.д.

### ТАБЛИЦА ЗАПУСКАЕМЫХ ШАГОВ

| Код безопасности системы | Модификатор броска/ Диапазон шага |
|---|---|
| Синий | +4 модификатор, диапазон 5-7 |
| Зеленый | +3 модификатор, диапазон 4-6 |
| Оранжевый | +2 модификатор, диапазон 3-5 |
| Красный | +1 модификатор, диапазон 2-4 |

### Множественные запуски

Если декер выполняет несколько действий в системе, которые сообща добавляют большое количество очков к его Очкам Наблюдения одновременно, то это увеличение может охватывать два или более запускаемых шага. В таком случае ВСЕ события затрагиваемых шагов происходят сразу (иначе известно как «дрек попал на блок питания»).

## ТРЕВОГИ

После определения интервалов запускаемых шагов системы Мастер Игры выбирает программы IC и меры безопасности, активируемые каждым шагом. Однако, чтобы определить соответствующий уровень реакции для каждого шага, он должен сначала определить время запуска тревоги в системе.

Все системы имеют три состояния тревоги: отсутствие тревоги, пассивная тревога и активная тревога. Нормальный статус для всех систем - отсутствие тревоги. Определенные запускаемые шаги активируют пассивную и активную тревогу и, в свою очередь, статус тревоги системы определяет типы программ IC, которые приводятся в действие на запускаемых шагах системы.

### Отсутствие тревоги

Как правило, запускаемые шаги в состоянии отсутствия тревоги активируют реактивные IC или trace IC.

### Пассивная тревога

В типовой связке безопасности третий или четвертый запускаемый шаг активирует пассивную тревогу.

Пассивная тревога означает, что система подозревает, что нарушитель проник в нее, но не уверена в этом на 100 процентов. В состоянии пассивной тревоги запускаемые шаги обычно активируют проактивные white или gray IC. Реактивные IC обычно снаряжаются Ловушками, либо же являются частью party IC или боевого конструкта.

Когда система переходит в состояние пассивной тревоги, увеличьте рейтинги всех подсистем на 2.

### Активная тревога

Типичная система переходит в состояние активной тревоги на втором или третьем запускаемом шаге после того, как перейдет в состояние пассивной тревоги. Активная тревога означает, что система подтвердила присутствие недопустимой иконки.

В состоянии активной тревоги запускаемые шаги обычно активируют проактивные программы, а иногда и black IC. Запускаемые шаги могут также заставить подключиться корпоративных декеров или декеров из правоохранительных служб, а операторы системной консоли могут инициировать выключение системы.

Как только система переходит в состояние активной тревоги, нелегальным декерам становится намного труднее убегать и прокрадываться обратно в систему. Персонал службы безопасности знает, что кто-то околачивается в системе, и системные менеджеры еще некоторое время сохраняют особую бдительность. Это приведет к очень медленному сбросу хоста (см. **Сброс хоста**, стр. 65).

## СЛУЧАЙНОЕ РАЗМЕЩЕНИЕ IC

В следующих таблицах представлена система использования бросков кубов для случайного генерирования программ IC, запускаемых на шагах связки безопасности. Мастер, который предпочитает не использовать систему случайной генерации, все равно может посчитать эти таблицы полезными в качестве руководства по размещению программ IC. Низкие значения таблицы могут использоваться для относительно простых систем, а высокие - для защищенных, враждебных систем с данными, действительно стоящими защиты.

Особые неприятности (например, worms) не отображены в таблицах. Мастеру следует использовать их как отличительные особенности коварных систем, которые создают серьезные проблемы для декеров.

Чтобы использовать систему случайной генерации, сначала бросьте 1d6 для каждого запускаемого шага и сверьтесь с соответствующим столбцом таблицы тревог. На уровнях Отсутствие тревоги и Пассивная тревога прибавьте количество запускаемых шагов, которые уже были пройдены на этом уровне тревоги, к результату броска. Если результат указывает тип IC - например, реактивный white, проактивный gray или black - перейдите к соответствующей таблице IC, чтобы определить программу IC на этом запускаемом шаге. Если результат указывает на переход на более высокий уровень тревоги, то следующий результат броска куба соотнесите со столбцом с более высоким уровнем тревоги.

После бросков по Таблице тревог перейдите к соответствующей таблице IC. Бросьте 1d6 или 2d6, как указано в таблице IC, чтобы определить программу IC для конкретного запускаемого шага. После определения программы сделайте бросок по Таблице рейтингов IC, чтобы определить рейтинг программы IC. Затем обратитесь к Таблице параметров IC и Таблице защит IC и сделайте указанные броски кубов, чтобы определить параметры и средства защиты, которыми обладает IC.

### ТАБЛИЦА ТРЕВОГ

| Бросок 1d6 | Отсутствие тревоги | Пассивная тревога | Активная тревога |
|---|---|---|---|
| 1-3 | Реактивный white | **Проактивный white** | Проактивный gray |
| 4-5 | Проактивный white | Реактивный gray | Проактивный white |
| 6-7 | Реактивный gray | Проактивный gray | Black |
| 8+ | Пассивная тревога | Активная тревога | Отключение* |

*См. **Отключение хоста**, стр. 53

### ТАБЛИЦА РЕАКТИВНОГО WHITE IC

| Бросок 1d6 | IC |
|---|---|
| 1–2 | Probe |
| 3–5 | Trace |
| 6 | Tar Baby |

### ТАБЛИЦА ПРОАКТИВНОГО WHITE IC

| Бросок 2d6 | IC |
|---|---|
| 1–5 | Crippler* |
| 6–8 | Killer |
| 9 | Trap Trace** |
| 10 | Trap Probe** |
| 11–12 | Конструкт/Party IC |

*Сделайте бросок по Таблице Crippler/Ripper IC, чтобы определить, какой атрибут Персоны атакует IC, затем сделайте бросок по Таблице рейтингов IC.

**Сделайте бросок по Таблице trap IC, чтобы определить тип trap IC, затем сделайте бросок по Таблице рейтингов IC для обеих программ.

### ТАБЛИЦА РЕАКТИВНОГО GRAY IC

| Бросок 1d6 | IC |
|---|---|
| 1-2 | Trap Probe* |
| 3-5 | Trap Trace* |
| 6 | Tar Pit |

*Сделайте бросок по Таблице trap IC, чтобы определить тип trap программы, затем сделайте бросок по Таблице рейтингов IC для обеих программ.

## ТАБЛИЦА ПРОАКТИВНОГО GRAY IC

| Бросок 2d6 | IC |
|---|---|
| 2-5 | Rippers* |
| 6-8 | Blaster |
| 9-10 | Sparky |
| 11-12 | Конструкт/Party IC |

*Сделайте бросок по Таблице Crippler/Ripper IC, чтобы определить, какой атрибут Персоны атакует IC, затем сделайте бросок по Таблице рейтингов IC.

## ТАБЛИЦА BLACK IC

| Бросок 2d6 | IC |
|---|---|
| 2-4 | Психотропный* |
| 5-7 | Смертельный |
| 8-10 | Не смертельный |
| 11-12 | Конструкт/Party IC |

*Мастер может выбрать свой любимый тип или бросить 1d6. На 1-3 - киберфобия, на 4 - Иуда, на 5 - матричный маньяк, на 6 - PCPIC.

## ТАБЛИЦА TRAP IC

| Бросок 2d6 | IC |
|---|---|
| 2–5 | Blaster |
| 6–8 | Killer |
| 9–11 | Sparky |
| 12 | Black IC |

## ТАБЛИЦА CRIPPLER/RIPPER IC

| Бросок 1d6 | Целевой атрибут |
|---|---|
| 1–2 | Тело |
| 3 | Уклонение |
| 4–5 | Маскировка |
| 6 | Сенсор |

## ТАБЛИЦА РЕЙТИНГОВ IC

| Бросок 2d6 | 4 и меньше | 5-7 | 8-10 | 11+ |
|---|---|---|---|---|
| 2-5 | 4 | 5 | 6 | 8 |
| 6-8 | 5 | 7 | 8 | 10 |
| 9-11 | 6 | 9 | 10 | 11 |
| 12 | 7 | 10 | 12 | 12 |

## ТАБЛИЦА ПАРАМЕТРОВ IC

| Бросок 2d6 | Параметр |
|---|---|
| 2 | Cascading |
| 3–5 | Expert Offense* |
| 6–8 | Нет |
| 9–11 | Expert Defense* |
| 12 | Cascading |

*Сделайте бросок 1d6 / 2, чтобы определить экспертный модификатор

## ТАБЛИЦА ЗАЩИТ IC

| Бросок 2d6 | Защита |
|---|---|
| 2–3 | Броня и смещение |
| 4–5 | Броня |
| 6 | Смещение |
| 7 | Нет |
| 8 | Щит |
| 9–10 | Броня |
| 11–12 | Броня и щит |

Мастер Игры может изменять значения из этих таблиц в зависимости от системы защиты Матрицы от нарушителей. Например, black IC значительно чаще встречается в системах Ацтехнолоджи, чем в системе Ренраку.

### Конструкты и party IC

В состоянии отсутствия тревоги или пассивной тревоги конструкты и кластеры party IC обычно содержат программы trace или probe наряду с боевым IC или программой tar для обеспечения прикрытия. В состоянии «активная тревога» конструкты и кластеры party обычно состоят из по большей части атакующих программы IC (см. раздел Ликвидация Единичного Доступа на стр. 52 для получения дополнительной информации о конструктах и party IC).

### Связки на лету

Система случайной генерации позволяет Мастеру Игры заранее или по ходу дела сгенерировать связку безопасности. Последнее может оказаться особенно

полезно, когда игрок-декер неожиданно вторгается в систему во время игры.

Например, предположим, что Джон проникает в хост с рейтингом Оранжевый-7/11/14/13/14/13. Саманта, Мастер Игры, не подготовила связку безопасности для этой системы, поэтому она броает 1d6 / 2 с результатом 1. Она сверяется с Таблицей запускаемых шагов, которая показывает модификатор +2 для результата 1 в системе Оранжевого диапазона. Теперь она знает, что первый запускаемый шаг для системы равен 3.

Джон подключается, набирая 2 пункта к своим Очкам Наблюдения в процессе, затем проваливает проверку Каталога, что повышает его ОН до 4 - минуя запускаемый шаг. Настало время, чтобы что-то произошло, поэтому Саманта бросает 1d6, получая результат 4. Она сверяется с Таблицей тревог: в системе отсутствует тревога и это означает, что Джон сталкивается с проактивным white IC. Саманта сверяется с Таблицей проактивного white IC, делает бросок 2d6 и получает 7, что означает, что IC это программа killer.

Затем она переходит к Таблице рейтингов IC и снова бросает 2d6 с результатом 8. Система имеет значение безопасности 7, так что killer IC получает рейтинг 8. Теперь Саманта бросает 2d6 по Таблице защит IC и получает 7, так что никакой специальной защиты в игре нет. Однако она выбрасывает 12 по Таблица параметров IC. Плохие новости для Джона - он столкнулся с программой cascading Killer-8 IC. Джон уничтожает IC в кибербою. Саманта снова делает бросок и сверяется с Таблицей тревог, чтобы понять, когда наступит следующий запускаемый шаг. Ее бросок 1d6 / 2 выдает результат 2. Она добавляет модификатор +1 режим для Оранжевой системы и определяет, что следующий запускаемый шаг будет при 6 ОН (3 + значение предыдущего шага).

На следующем ходу Джона настигают реальные проблемы, и его Очки Наблюдения возрастают до 9. Это на 3 больше, чем следующий запускаемый шаг, поэтому Саманта снова делает бросок по Таблице запускаемых шагов, чтобы определить, не активировал ли Джон сразу два шага. Она бросает 1d6 / 2 и получает 1. Она добавляет модификатор +1 для Оранжевой системы и получает 2. Это значит, что следующий запускаемый шаг сработает на 8. Между первым запускаемым шагом и его текущим значением ОН Джон прошел два запускаемых шага, на 6 и на 8.

## ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЯ

Иногда система случайного генерирования выдает результат, который не соответствует реальности. К примеру, хост не будет запускать программу trace, если он уже обнаружил джекпоинт декера. У семейного Синего хоста не будет black IC. Или у декера может вообще не быть шансов против IC, который призван таблицами (при условии, что это вообще волнует Мастера Игры). В этом и других случаях Мастер может модифицировать результаты так, как захочет.

Мастер может также изменять случайно определенные рейтинги IC, чтобы они лучше подходили защитными ресурсами декера. Декер использует рейтинг программы IC в качестве порога проверок на Сопротивление Урону при получении повреждений от IC, так что Мастеру Игры необходимо учитывать, как защита декера изменит «исходный» рейтинг IC. Если броня или подобная ей защита Персоны уменьшит пороги проверок на Сопротивление Урону декера, то он может легко получить 2 или 3 пункта урона и выжить. Результаты 4 или 5 являются более сложными для выживания, а результат 6 обычно гарантирует, что декер понесет значительный, если не смертельный, ущерб.

## СБРОС ХОСТА

Если декер подключается к хосту, вызывает девять видов хаоса, а затем выходит из него на волоске от отключения, то он не должен ожидать, что через пять минут снова подключится к этому компьютеру и все будет прощено и забыто. Несомненно, хост будет по-прежнему выполнять программы IC и другие меры безопасности. Прежде чем снова подключаться, декер захочет подождать, пока хост не «решит» снизить уровень тревоги, деактивировать запущенные программы IC и вернуться к работе в целом. Этот процесс известен как сброс хоста.

Синяя система полностью перезагружается за 2d6 минут, в течение которых хост деактивирует меры безопасности, а Очки Наблюдения падают до 0. Более защищенные хосты перезагружаются не так быстро. Зеленые, Оранжевые и Красные хосты сбрасываются в течении 3d6 минут, при условии, что декер не запускает пассивную или активную тревогу в системе.

Если декер вызывает тревогу в Зеленом, Оранжевом или Красном хосте, система сбрасывается еще более медленно. Бросайте 1d6 за каждые 5 минут для Зеленых хостов, за каждые 10 минут для Оранжевых хостов и за каждые 15 минут для Красных хостов. Понизьте Очки Наблюдения системы на выпавшее значение. Любая программа IC, остававшаяся запущенной, когда декер отключался, продолжает быть активной до тех пор, пока ОН не упадут до уровня шага, который активировал IC.

Если какой-либо декер входит в хост до того, как он завершит сброс, его ОН начинаются с уровня, на котором были во время вторжения.

Селена проникла в Оранжевый хост и подняла свои ОН до 18, прежде чем выйти из системы с killer IC и конструктом, жаждущими ее потрохов, на хвосте. Затем система начала сброс хоста.

Через полтора часа, когда Киберсуши зашел в тот же хост, система все еще перезагружалась. Его ОН были равны 6. Во время бега Селены хост перешел в состояние пассивной тревоги на запускаемом шаге 5, поэтому система остается в состоянии пассивной тревоги. Killer IC активировался на 12, а конструкт - на 16, так что обе эти программы уже отключились.

## ЗАЧЕМ НУЖНЫ ХОСТЫ

Хост-компьютеры существуют не только для того, чтобы служить игровыми площадки для декеров. При проектировании хоста для использования в игре подумайте о функции, которую хост выполняет в «реальном мире» - какие данные находятся в нем, какие процессы он контролирует, и тому подобное. Первостепенная функция хоста определяет, когда и зачем декер проникнет в него, и его вероятные цели, когда он это совершит.

## ЦЕННЫЕ ДАННЫЕ

Практически все хост-системы содержат файлы данных. Подавляющее большинство этих файлов не имеют никакого отношения к бегущим в тени, но некоторые содержат информацию, которая может быть достаточно ценной на рынке, или давать ответы на важные вопросы. Такая информация называется ценными данными. Ценными данными могут быть новая технология от больших умов из отдела разработок, бизнес-планы внутренних трейдеров или

конкурентов, компрометирующая информация для шантажа - все, что имеет ценность на черном рынке секретных данных.

Мастер Игры может определить для себя точный характер любых ценных данных, содержащихся в хостах, во время проведения игры и обыгрывать попытки персонажей продать их на черном рынке. В качестве альтернативы Мастер может использовать следующий случайный метод для определения ценных данных и их стоимости.

Декеры должны использовать операцию Обнаружить ценные данные (см. **Системные операции**, стр. 115), чтобы найти ценные данные. Рекомендации по изъятию ценных данных приведены ниже.

### Очки ценных данных

Метод случайной генерации использует очки ценных данных для измерения стоимости ценных данных. Персонажи могут обменять все очки ценных данных на одинаковую сумму, независимо от того, извлекли ли они данные из одного файла системы с высоким уровнем безопасности или из сотен файлов менее опасных хостов.

Код безопасности хоста определяет, сколько очков ценных данных содержат его файлы. Менее безопасные системы содержат меньше очков ценных данных, а более защищенные - больше. В Таблице очков ценных данных показаны броски кубов, используемые для определения количества очков ценных данных в системе.

Как указано выше, для получения очков ценных данных декеры должны загружать файлы. Размер каждого файла определяется плотностью его данных, которая меняется в зависимости от кода безопасности системы. Таблица очков ценных данных показывает броски кубов для определения плотности данных файлов в системе.

### ТАБЛИЦА ОЧКОВ ЦЕННЫХ ДАННЫХ

| Код безопасности системы | Очки ценных данных | Плотность данных |
|---|---|---|
| Синий | 1d6 - 1 | 2d6 x 20 Мп |
| Зеленый | 2d6 - 2 | 2d6 x 15 Мп |
| Оранжевый | 2d6 | 2d6 x 10 Мп |
| Красный | 2d6 +2 | 2d6 x 5 Мп |

Гас подключается к Зеленому хосту и выполняет операцию Обнаружить ценные данные.

Чарли, Мастер Игры, сверяется с Таблицей очков ценных данных и бросает 2d6 - 2, чтобы определить, сколько очков ценных данных содержит система. Он выбрасывает 5, так что система содержит 3 очка ценных данных.

Гас набирает 2 успеха при операции Обнаружить ценные данные, поэтому он находит 2 очка ценных данных. Он решает загрузить полезные файлы. Чарли снова сверяется с Таблицей очков ценных данных, чтобы определить плотность файлов, содержащих ценные данные. Для первого очка ценных данных он бросает 2d6 и получает результат 6. Он умножает полученное значение на 15 и обнаруживает, что Гас должен загрузить файл размером 90 Мп, чтобы получить первое очко ценных данных. Для второго очка Мастер снова делает бросок и набирает 12. Итак, для второго очка Гасу нужно скачать файл размером 180 Мп. Декер решает, что эти ценные данные не стоят затраченных усилий и отключается.

### Защита ценных данных

Как правило, операторы хоста не оставляют ценные данные без защиты. В Зеленых, Оранжевых и Красных системах ценные данные могут быть оснащены data-bombs, scramble IC или другой защитой. Мастер Игры может разработать такую защиту самостоятельно или бросить 1d6 и свериться с Таблицей защиты ценных данных для определения средств защиты, прикрепленных к файлам ценных данных в системе.

## ТАБЛИЦА ЗАЩИТЫ ЦЕННЫХ ДАННЫХ

| Код безопасности системы | Нет защиты | Data Bomb | Scramble IC | Другое* |
|---|---|---|---|---|
| Зеленый | 1–4 | 5 | 6 | |
| Оранжевый | 1–3 | 4 | 5–6 | |
| Красный | 1 | 2–3 | 4–5 | 6 |

*На усмотрение Мастера. Data-bomb *плюс* scramble IC - как вариант.

### Продажа ценных данных

Базовая уличная цена одного очка ценных данных составляет 5000 нюен. Однако, окончательная цена обычно варьируется, так как украденные ценные данные необходимо продавать, как и любой другой краденный товар (см. правила по продаже краденного на стр. 188, **SR2**).

Декеры должны действовать быстро, когда продают украденные данные. Черный рынок меняется очень быстро, и сегодняшние горячие новости завтра уже устареют. Чтобы отразить эту особенность, уменьшайте запас очков ценных данных декера на 1 за каждый день, пока они остаются не проданными (уменьшение не касается особых файлов, введенных Мастером как часть приключения. Цены Джонсона обычно указываются заранее, а временная зависимость таких файлов зависит от истории).

### Происхождение данных

Случайно выбранные и разработанные Мастером трофейные данные должны быть придуманы в соответствии с характером атакуемой системы. При описании систем мегакорпораций Мастер может воспользоваться профилем корпорации из книги **Corporate Shadowfiles**. Например, в этой книге описаны основные области интересов мегакорпорации Фучи, такие как компьютерная инженерия, информационные технологии, безопасность Матрицы и финансовые операции. Логично, что ценные данные, полученные из системы Фучи, скорее всего, будут связаны с одной или несколькими этими областями.

Используя эту основу, дальше Мастер может импровизировать. Например, декер, который украл файлы ценных данных о платежах из системы Фучи, может владеть информацией о том, что Фучи снизила затраты на разработку программного обеспечения безопасности Матрицы. Конкуренты Фучи, такие как Ренраку, наверняка были бы очень заинтересованы в такой информации.

Информация из **Corporate Shadowfiles** о Ренраку говорит о высоком уровне интереса фирмы как к безопасности Матрицы, так и к финансовым операциям, поэтому эта идея вполне подходит для вселенной **SR**. Сходным образом профили из **Corporate Shadowfiles** могут помочь Мастеру Игры определить вероятных покупателей конкретных ценных данных.

Другие книги-источники **SR** предоставляют справочную информацию о других корпорациях. Например, корпорация SES (**Тир на Hor**) может обладать файлами данных о парабиологии. Cord Mutual (**Neo-Anarchist's Guide to North America**) будет хранить данные, относящиеся к страховке, а владельцы Stuffer Shack будут хранить огромные объемы данных о токсичных и вызывающих привыкание пищевых добавках и тому подобное.

Очевидно, что некоторые системы, особенно системы с общественным доступом, могут не содержать данных, представляющих ценность для кого-либо. Однако имейте в виду, что эта внешняя сторона может быть обманчива. Например, архивные файлы Королевской оружейной палаты лондонского Тауэра содержат множество записей с перекрестными ссылками на разработку немецких латных доспехов в шестнадцатом веке и подобные темы. Такие данные вряд ли принесут деньги декеру. Тем не менее, лондонский Тауэр имеет кровавую и интригующую историю - тела более 1500 казненных лиц, в основном знати, похоронены под камнями его небольшой часовни. Кто может сказать, какие политически разрушительные файлы могут быть найдены в хостах сети Тауэра?

### Чрезмерное количество ценных данных

Случайный метод распределения очков ценных данных позволяет декерам зарабатывать деньги, когда они в них нуждаются. К сожалению, некоторые игровые персонажи неизбежно обнаруживают, что они способны проводить дни напролет, ничего не делая, кроме взламывая Зеленые системы и извлекая достаточное количество данных, чтобы к пятнице стать миллионером. У Мастера есть множество способов предотвратить это.

Во-первых, корпорации и правительства уделяют особое внимание рецидивистам. Они ожидают и даже допускают воровство определенного количества данных из своих систем, но если что-то выходит из-под контроля, они отправляют агентов-следователей и обнаруживают источник проблемы с непревзойденной эффективностью. Корпы даже сотрудничают при выявлении обычных преступников, которые причастны к кражам у многочисленных компаний. Повышенная бдительность корпораций/правительств, подпитываемая такими декерами, скорее всего, отразится и на других декерах. Они быстро заметят, что кто-то портит бизнес для всех, выяснят имя виновного у фиксеров и скупщиков, и тот ответит.

Наконец, декеры, которые накапливают большое количество нюен, быстро привлекают внимание других людей, многие из которых немедленно начнут изобретать способы избавить такого декера от его богатства. Когда декер поймет, что его энтузиазм в деле воровства соразмерно повышает риск быть ограбленным, не говоря уже о кражах с его собственных банковских счетов, он может осознать, что нужно сбавить обороты.

Мастер Игры также может противостоять чрезмерной жадности, вводя в игру дополнительные правила (особенно те, которые относятся к множественным улучшениям и уровню развития), чтобы значительно увеличить потребность декера в деньгах.

## ПОДКЛЮЧЕННЫЕ СИСТЕМЫ

Подсистема подключений хоста управляет любыми удаленными устройствами, контролируемыми хостом. Подсистема подключений заведует широким спектром удаленных устройств и систем, включая автоматические торговые автоматы, средства контроля безопасности объекта, медицинские системы больниц, автоматизированные фабрики и лаборатории, системы управления воздушным и наземным движением, электросети, телекоммуникации и т. д. Мастер Игры должен определить, управляется ли подсистема подключений с центрального хоста и должен ли этот хост быть подключен к общественному гриду. Сеть управления воздушным движением СКАШ, например, состоит из серии Оранжевых и Красных процессоров, работающих в конфигурации хост-хост через правительственный ЧМТГ без прямого подключения к общественным сетям.

Автоматизированный завод, с другой стороны, должен заказывать компоненты и материалы, обновлять базы данных инвентаря, обрабатывать заказы, осуществлять отгрузки и иным образом функционировать как часть бизнеса. В результате хосты, участвующие в управлении заводом, должны быть как-то доступны из общественного грида.

Важные элементы управления почти наверняка будут работать на выделенных процессорах, с Оранжевым или Красным уровнями безопасности, защищенные от вторжений воронками, сложными конструкциями УДС и слоями IC.

### Устройства безопасности

Как правило, корпорации и другие организации используют подключенные подсистемы для управления инфраструктурой физической безопасности на объекте. Во время бега, пока самураи и маги действуют на земле, один или больше декеров проникают в хост, который контролирует камеры объекта, двери, маглоки, тревожные кнопки и т.д. Декер использует операцию Обнаружить устройство, чтобы найти элементы управления для данного устройства безопасности, а затем применяет операции Контролировать устройство или Редактировать устройство, чтобы перехватить над ним контроль или подавить тревогу.

Другой распространенный трюк декера - это совместное использование операции Отслеживание устройства для подслушивания секретных переговоров в тех самых системах, которые предназначены для защиты таких встреч.

### Заводы и лаборатории

Чтобы управлять автоматизированной фабрикой, лабораторией или любым подобным процессом, декер должен обладать знанием о том, как устроен процесс, или экспертной системой, которая обеспечит его этим знанием. Например, декер меняет способ производства автомобилей на конвейере. Это может быть тонкий саботаж, при котором у производителя задерживается производство или сложная схема кражи оборудования (после изготовления высококачественной тачки декер должен доставить ее нейтральному фиксеру и подделать бухгалтерские записи, чтобы выглядело так, будто за машину заплатили). Чтобы отдать правильные команды подключенной подсистеме, декер должен использовать умение Ремонт наземного транспорта или Автомобильная инженерия. См. операцию Контролировать устройство для подробностей (**Системные операции**, стр. 111).

## ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложения - это легитимные хост-программы, которым не хватает матричного «интеллекта» или прямого контроля со стороны пользователя. Приложения включают электронные таблицы, редакторы документов, аналитические программы, программы поиска по базам данных и приложения для односторонней связи с терминалом.

Саботаж приложения, а не просто его сбой - это непростая задача. Во-первых, декер должен продублировать программу. Затем он должен изменить программу так, чтобы она делала все, что он задумал: запускала фрейм в подходящий момент, сообщала о находках, подделывала исходящие данные, чтобы давать неверные выводы или ложные результаты и т. д.

Предположим, что стандартные бизнес-приложения имеют размер 1d6 x 50 Мп, а научные или промышленные приложения - 2d6 x 50 Мп. Удвойте размер для приложений, которые обрабатывают очень сложные процессы или операции (анализ фондового рынка, сложные производственные процедуры, передовые научные исследования и т. д.).

Чтобы дублировать и изменять такие программы, персонаж должен использовать мейнфрейм и обладать соответствующими умениями. Персонаж сочетает соответствующее умение со своим умением Компьютеры и использует среднее значение между двух умений, чтобы осуществить проверку для выполнения задания. Например, декер мог бы совершить проверку умений Компьютеры / Физика, чтобы, используя среднее значение между этими своими умениями, переписать программу и поддержать или саботировать исследовательский проект по физике. Группа может использовать самое высокое значение умения любого из членов группы для таких задач. Также может быть задействован скилсофт или другие экспертные системы.

Декер должен использовать операцию Редактировать файл, чтобы загрузить новое приложение в целевой хост и поместить его в файл, содержащий исходное приложение.

## УМС И ДИЗАЙНЕРСКИЕ СИСТЕМЫ

В Матрице то, что вы делаете, определяет то, где вы находитесь. Декер, который успешно выполняет операцию Войти в хост в гриде, переходит к УДС хоста. Вход в систему с рабочей станции отправит его в то, что в Матрице 1.0 называлось портом ввода-вывода. Если декер выполняет проверку Каталога, чтобы найти что-то, то он находится в адресных таблицах - СПБ или даже ЦП в соответствии с универсальной матричной символикой (УМС). Проверка Файлов переместит декера в хранилище данных или порт ввода-вывода, проверка Подключений - к подключенному узлу, управляющему рассматриваемым устройством, и т. д.

В системах, которые используют иконки УМС, Мастер может описывать результаты проверок декера с точки зрения перемещения по различным узлам, даже если подробное описание больше не требуется. Пользователь в Матрице, по сути, может перейти в любой узел из любого другого узла, выполнив соответствующую операцию. Местоположение и описание становятся вопросом настроения и атмосферы игры, а не необходимости.

Та же концепция применима к дизайнерским системам. Однако, в отличие от систем УМС, дизайнерские хосты обладают главной темой, и почти все, что переживает декер внутри них, соответствует этой теме.

## ВЫБОР ГЛАВНОЙ ТЕМЫ

Дизайнерские системы используют специально разработанные образы, а не значки УМС. Мегакорпы положили начало этому тренду и до сих пор поддерживают высочайший уровень виртуальной реальности и детального дизайна. Тем не менее, все больше и больше некорпоративных систем - даже гридов - в таких местах, как Тир на Ног, приобретают хоть какой-то уровень отличительного дизайна.

# КАРТОГРАФИЯ МАТРИЦ

Главная тема дизайнерской системы определяет виртуальную реальность системы. При проектировании простой дизайнерской системы выберите конкретное название для ее главного образа: Офисный Комплекс, Замок, Парк Развлечений, Египетский Дворец и так далее. Сложные системы? Все ограничения отключены. Денверское хранилище данных - это яркая модель фантастической солнечной системы, вращающейся вокруг массивной черной дыры. Пагода Мицухамы включает виртуальные деревни, где иконки приложений спокойно прогуливаются по рисовым полям кибернетической средневековой японской среды, а конфиденциальные данные хранятся в крепостях, рядом с которыми замок Осака выглядел бы детской игрушкой.

Простая или сложная, но выбранная главная тема должна нравится Мастеру. Не беспокойтесь о точности в исторических или буквальных деталях. Художники в фильмах и вся сим-индустрия уже не менее века застегивает средневековые платья на молнии. Девяносто девять процентов дизайнеров Матрицы выбирают то, что выглядит круто, а не то, что соответствует учебникам по истории. К примеру, если Мастер Игры сам хорошо разбирается в теме, скажем, викторианского Лондона, тогда наиболее реалистичная дизайнерская система в приключении может быть точным воссозданием среды обитания Шерлока Холмса и Джека Потрошителя. В любом случае тема должна подстегивать воображение игроков и предлагать образы, которые подходят для самых распространенных системных проверок и системных операций.

Хосты в связанной сети, которые подключены друг к другу, обычно используют одну и ту же главную тему. Имейте в виду, что эти темы обычно предназначены для того, чтобы облегчить повседневную работу и сделать ее более интуитивно понятной для людей, использующих эти хосты.

## ЭФФЕКТЫ ДИЗАЙНЕРСКИХ СИСТЕМ И ФИЛЬТРЫ РЕАЛЬНОСТИ

Когда декер входит в дизайнерскую систему, все, что он делает или чувствует, объясняется в терминах главной темы системы. Он должен действовать так, как будто эта тема - его реальность. Например, если его иконка находится в виртуальном коридоре, он не может проходить сквозь стены. Если декер настаивает на описании своих действий в терминах, которые не соответствуют главной теме системы, примените модификатор +2 ко всем порогам проверок, которые он совершает в системе.

Дизайн системы может замедлить работу декеров, отображение MPCP или фильтры реальности которых не соответствуют главной теме системы. Мастер Игры определяет, происходит ли это.

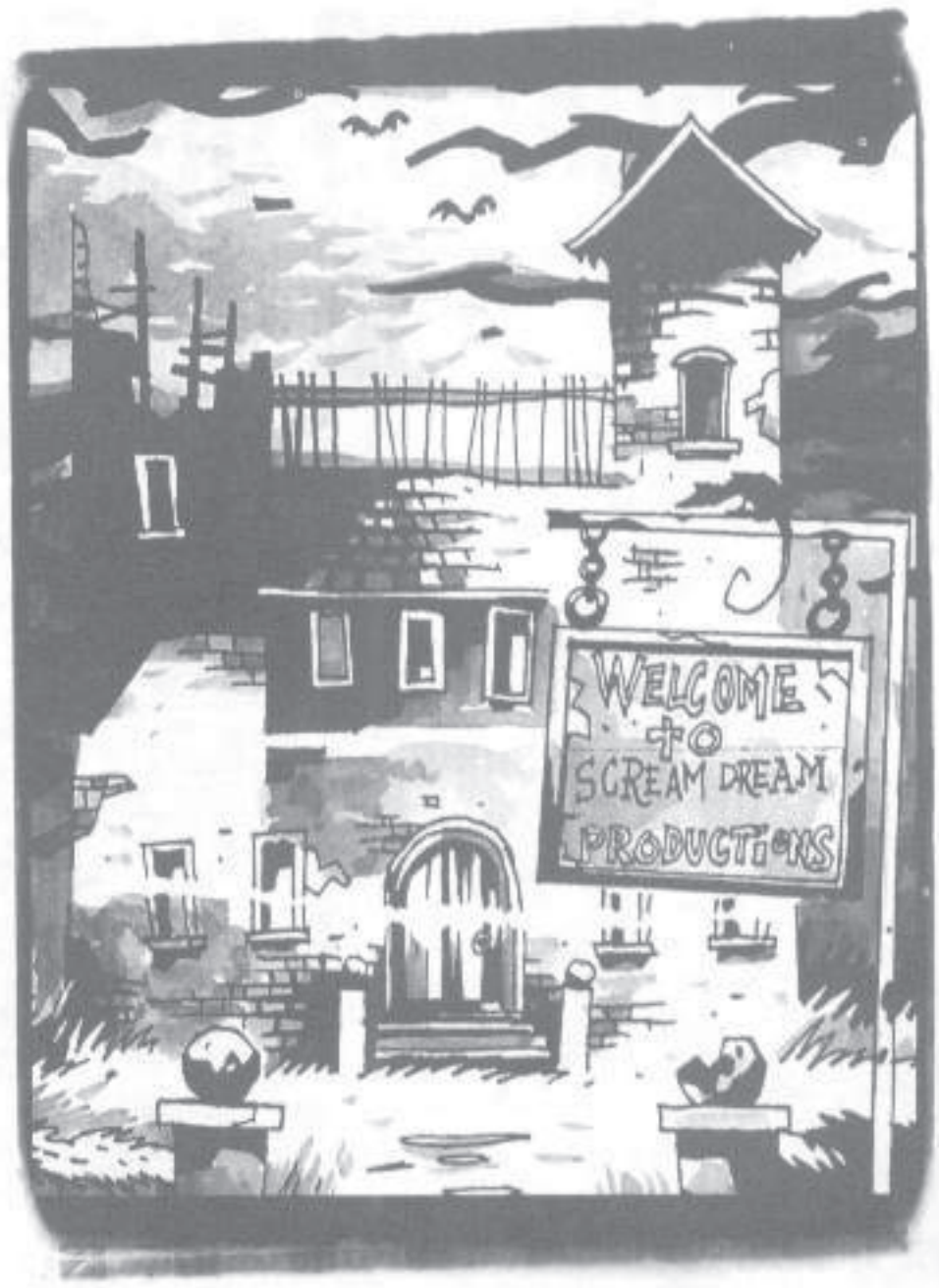
Если иконка декера не соответствует главной теме системы, декер выполняет проверку MPCP против значения безопасности системы. Если проверка проваливается, то он теряет 2 пункта своей Реакции и 1d6 Инициативы, пока остается в дизайнерской среде (дизайн системы может распространяться на связанные хосты в сети и даже на целый ЧМТГ и подключенные к нему хосты, поэтому декер может довольно долго подвергаться этому штрафу).

Если проверка успешна, то фильтр определяет архитектуру системы во время бега, и бонус к Инициативе во время использования фильтра остается неизменным.

## КАРТОГРАФИЯ ДИЗАЙНЕРСКИХ СИСТЕМ

В Матрице 2.0 подробные системные карты, такие как диаграммы УМС, используемые в Матрице 1.0 не нужны. Мастеру Игры нужно лишь записать на бумаге или представить мысленно внешний вид основных подсистем.

Например, ScreamDream Productions, студия симсенс, которая занимается созданием широко популярных




хоррор-приключений, оформила свой главный хост в стиле Дома с Привидениями. Система полна персонажей и настроек из симов ScreamDream. Входя в систему, вы проходите через покрытый туманом двор в то время пока вокруг вас на грани слышимости бормочут нечеткие голоса. Входная дверь выполнена в викторианском стиле, неуклюжий дворецкий из «Крови гоблинов» открывает ее и требует код доступа.

Большой центральный зал создан по образцу места последней резни в «Мести живых трупов». Из холла в разные стороны отходят лестницы и проходы. Поиск файлов приведет к обширной библиотеке наверху, где ядовитые пауки охраняют конфиденциальные указатели файлов, а секретная дверь ведет в старое подземелье (из комедии ужасов «Ползущие в катакомбах»), где ловушки, анимированные скелеты и прочие ужасы подстерегают беспечного декера, пробирающегося через административные хранилища данных.

Камеры видеонаблюдения студийного комплекса транслируют изображения через сотни зеркал в Зале Безумия из «Отражений», а подчиненная подсистема, координирующая синхронизацию, используемую в пост-продакшене, доступна через орган Руба Голдберга из «Призрак Оперы против Годзиллы».

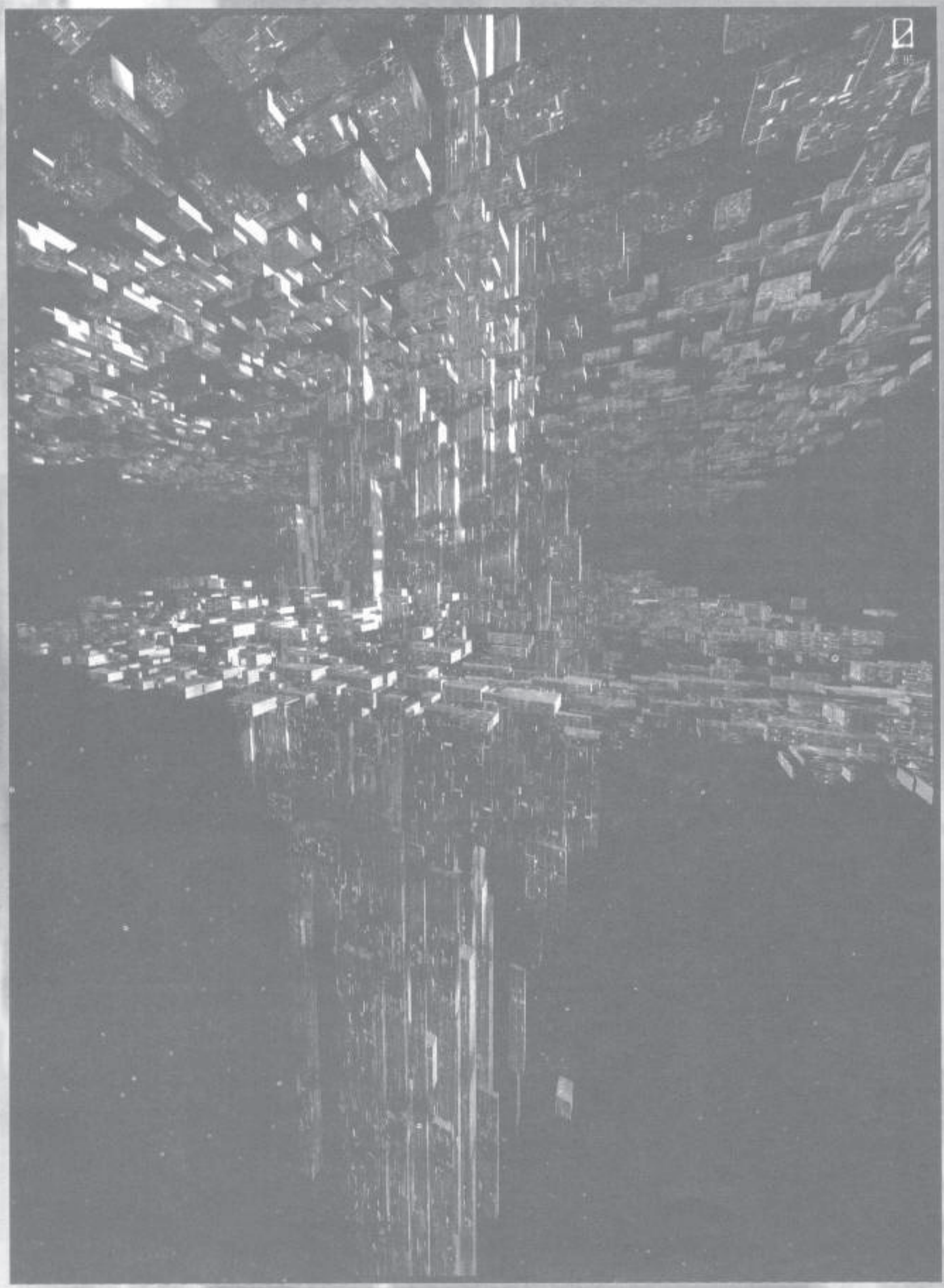
Это способ «нанести на карту» дизайнерскую систему - не линиями и прямоугольниками, а описаниями или просто ярким и слегка нестандартным воображением и забавной темой.

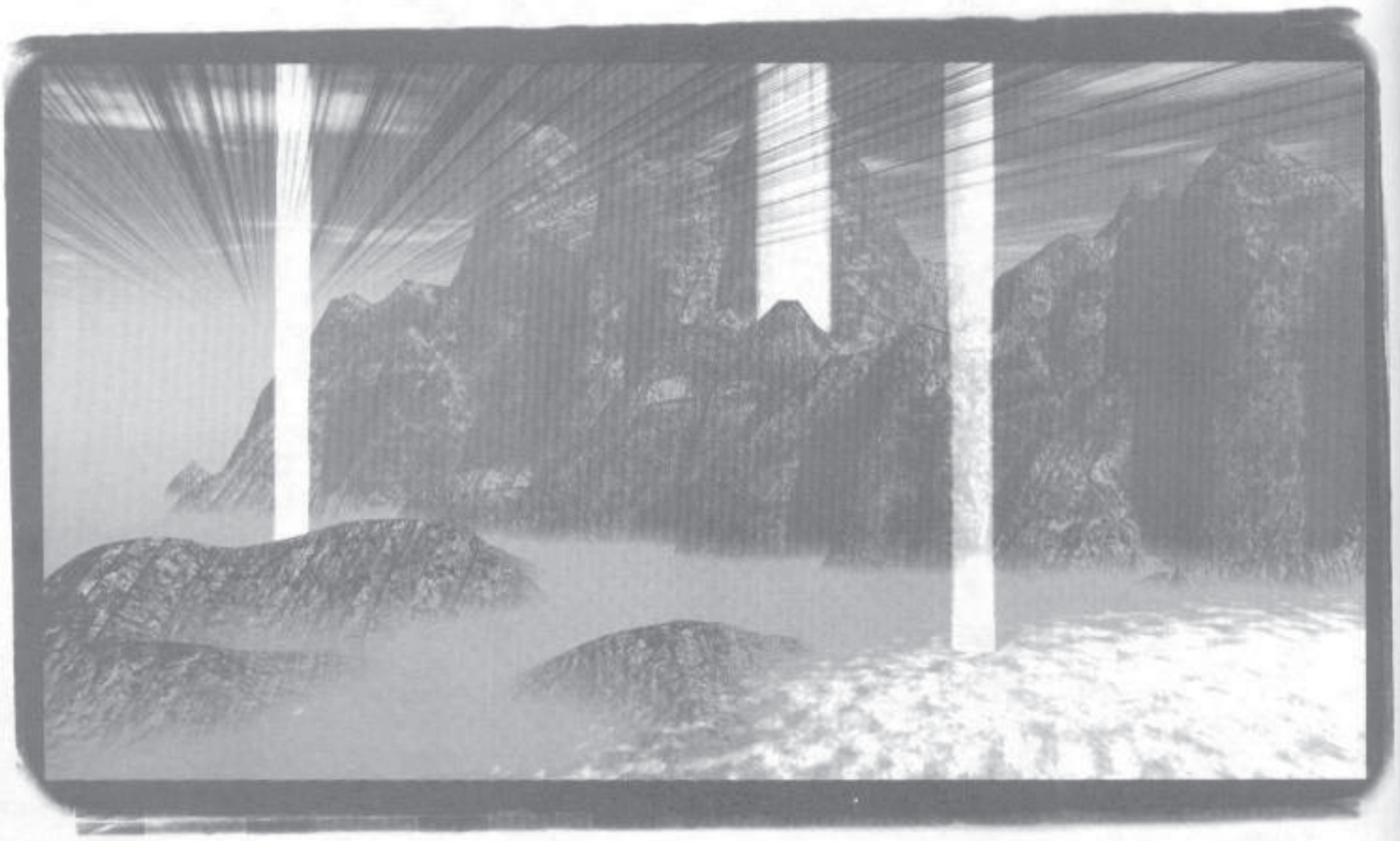
# МИРЫ МАТРИЦЫ

## >>>>>(Подключаясь к Пагоде Мицухамы

На этой неделе УДС Пагоды был в МТГ-8206. Я запустил спутниковое подключение из холмов к югу от Ренье. Там хороший доступ к геостационарным спутникам связи. У меня была четкая программа обмана, полученная мной от одного из домашних кодеров Гейзера, которая хорошо работала с безопасностью владельца спутника, так что мне было не сложно. Я заменил на нее свой обычный обманный код, прежде чем проник в РТГ Сиэтла.

Связь в Сиэтле была как обычно. Я ничего особого не чувствовал, пока не остановился на адресе УДС Мицухамы. Дизайн начинает отображаться, как только ты осуществляешь вход в систему. В одно мгновение я лечу по гриду, созерцая весь этот УМС-дрек, ну вы в курсе. И в следующий маг я уже иду по оживленной дороге к японскому замку. Мимо маленькие японские парни в набедренных повязках несут те самые носилки с троном, которые были в самурайских симах. Люди - большинство из них, вероятно, иконки сарарименов - входят и выходят из ворот замка. Я слышу стук, и мимо меня пробегает парень с коробкой на шесте, что-то выкрикивая.





Все уступали ему дорогу, и мои сенсоры идентифицировали его как пакет данных с приоритетным доступом, вошедший в УДС.

Теперь моя очередь. Я даже не думаю о том, чтобы попробовать свой собственный фильтр реальности - исключающая дома пустынная война не сочетается с землей самураев, верно? Как бы то ни было, моя MPCP тормозит и мои таймеры должны работать медленнее, так что я остаюсь синхронизированным с комлинком и понимаю, что моя иконка затягивается глубже в реальность Мицухамы.

Я плыву по течению и запускаю свою программу обмана в тот момент, когда протокол доступа в виде иконки охранника появляется передо мной и поднимает руку. Мой вход в систему прошел гладко, как шелк - я одет в самурайскую робу, и, исходя из внешнего вида и ощущений, моя дека сообщает УДС, что я какой-то корпоративный тип. Он низко поклонился, и ворота распахнулись.

Внутри видно, что главная крепость возвышается вдалеке - забавно, что ее не видно по ту сторону первых ворот, но внутри это самая большая вещь на горизонте. К крепости ведет главная дорога, но сегодня я не пойду этим путем. Я огляделся, пытаясь найти то, что мне нужно, просматривая код каталога для подхоста, к которому я получил доступ. Моя программа просмотра завершила опрос сетевых адресов, и боковая дорога - которой не было тут еще секунду назад - устремилась прочь, петляя между фермерами, работающими на полях, покрытых водой. Офисные работники, поющие какую-то рабочую песню. Звучит очень похоже на гимн корпорации Мицухама, который я слышал в их рекламных роликах.

Я шел мимо фермеров и увидел что-то вроде храма, к которому двигалось множество людей. Если моя программа просмотра права, то это точка доступа к подсистеме Медсистемы Фучи, где я засек нужные мне данные. Я присоединился к группе пилигримов - я думаю, это были пакеты электронной почты из другого подразделения - и попытался слиться с ними, но путь мне преградила пара крутых монахов-воинов. Ну ладно, было бы глупо надеяться, что весь путь пройдет без каких-либо столкновений с местным IC)<<<<<

- X-Регистр (20:08:39/02-12-56)

## >>>>>(Шестиствольная кража файлов

Я был внутри архива логов центра Никко. Они еще не очистили их, но записи за март должны были сегодня вечером согласовываться в токийском штабе, поэтому если я не найду здесь данные, за которые мне заплатили, то рискую отправиться за ними в компьютер корпоративной штаб-квартиры, в сравнении с которым эта региональная сеть будет выглядеть пустячком.

Самая большая сеть отелей в Японии, и их дизайн будто бы пришел прямиком из голливудского вестерна. Давайте разберемся, у меня есть MPCP, сделанная как раз под ковбойскую тему - это популярный дизайнерский мотив - поэтому я установил ее в свою деку, как только услышал чего хочет мистер Джонсон. Я прибыл в город, получил доступ к маршрутизатору каталога и очутился в салуне, выпивая какое-то реально отвратное пойло и разговаривая с барменом о прохожих. Browse, наконец-то, нашла, что телефонные записи находятся в здании телеграфа. Прежде, чем я смог туда отправиться, мне пришлось разбираться с барной потасовкой - я думаю, что двое здоровяков были программами killer IC. Мне пришлось переместить пианиста, так как он был программой trace IC. Я отдал должное чувству

юмора дизайнеров - перемещение выглядело как взятие выглядело так, будто иконку пианиста взяли за шиворот и пробили ее головой настоящее пианино.

Когда я запустил свой взломщик файлов, то обнаружил, что иду рельсовым путям, более загруженным, чем любое железнодорожное депо в девятнадцатом веке, так как большие пакеты данных с грохотом сновали туда и сюда, выглядя как старые паровозы. Буферизованные данные пыхтели и шипели в железнодорожных ангарах, мне бы очень хотелось, чтобы власти Никко не могли позволить себе таких хороших дизайнеров - они добавили даже обонятельный элемент.

Мне нужны были защищенные логи телефонных разговоров из представительских люксов. Те, которые официально не обслуживались отелями, не имели комкодов, временных отметок и тому подобное. Мне не нужно было этого знать, так что мистер Джонсон мне и не сказал, но я был готов поспорить, что корпорация, заплатившая мне, заподозрила, что один из их менеджеров по продажам разговаривал с людьми, с которыми не должен был. Все, что я знал наверняка - это что мне нужно вытащить данные разговоров за определенную неделю, а затем стереть данные за весь месяц.

Я понял, что у меня проблемы, когда провел операцию Анализ иконки в здании телеграфа, и кипа бумаг разлетелась, обнаруживая тяжелый сейф. Вторая операция Анализ иконки дала мне информацию, которую я не хотел видеть: блокировка файлов этого хранилища, запускаемая подсистемой за пару шагов на процессорной мощности. Scramble IC, обернутый вокруг содержимого этого сейфа, настроенный стереть его, если я провалю операцию. Я слышал тиканье data-bomb внутри сейфа, готовой взорваться, если я преуспею.

Я вытащил большую дрель, ручную, чтобы соответствовать главной теме, и попытался пробурить отверстие, чтобы обезвредить бомбу. Биты продолжали ускользать, так что я знал, что ЦП запускает алгоритмы, анализирующее возможное проникновение все детальнее и детальнее. Это ощущение превратилось в непосредственную угрозу, когда большая иконка в саржевом костюме с дробовиком в руках и оловянной звездой на груди выбила ногой дверь и выстрелила в меня. Мне не везло, и я вытащил из кармана динамитную шашку - программу дешифровки, подходящую к scramble IC, выглядящему как сейф. Я нырнул за стол, избегая еще одного выстрела из дробовика, и поджег фитиль, активруя ДВК на дешифровку. Я бросил шашку в сейф и вытащил свою шестиствольку, нацелив ее на шерифа-IC. Он упал как только сейф взорвался, я решил, что дрек с ним, и схватил сумку с телеграфными бланками из сейфа. Прогремевший взрыв бомбы вынудил меня покинуть телеграф.

Я начал запихивать бумаги в свои седельные сумки, запустив процесс загрузки, когда вдруг услышал звук копыт, приближающийся ко мне по улице. Он был одет в черное и имел два пистолета, низко висящих на его бедрах. Я просканировал его - ага, наемный стрелок, корпоративный декер. Я отступил от своей лошади - телеграфные бланки все еще перемещались сами по себе из сумки в седельный кофр - и мы с ним встретились лицом к лицу.

У кого-то из программистов явно было преувеличено чувство драмы, потому что хоть это и было уже после двух часов ночи, но где-то часы начали бить полдень. Мы оба потянулись за оружием на последнем ударе колокола)<<<<<

- Зеркальщик (19:02:42/04-02-56)

## >>>>>(Отгрузка для Медведя

Корпоративные силы Ацци сильно наседали на племя Цементного Медведя из Пустошей, а у тех не хватало оружия, чтобы дать отпор. Я был должен Медведям после того, как они залатали меня в прошлом году, и я подумал, что было бы справедливо немного уравнять их шансы за счет самих Ацтехнолоджи.

Я подключился к ЧМТГ Ацци через сеть продаж Сан Диего. Как только офисный декор исчез в Пробужденных джунглях Юкатана, что-то проследовало мимо меня по деревьям - пятна, зубы, когти: мотив ягуара. Я разработал программу перемещения, которая превратилась в какого-то оленя. IC устремился за ним, может быть, снаряженный ловушкой, а может быть просто разработанный так, чтобы выбивать дрек из доверчивых декеров.

Стаи попугаев с блестящими перьями порхали вдоль потоков данных. Я уступил дорогу большой змее, прошипевшей предупреждение, и сканировал кричащие и щебечущие иконки до тех пор, пока не нашел инвентарное перемещение, направляемое на завод по производству оружия здесь, в Сиэтле. Я проследил за ним до УДС, ведущему в частный грид АЦТ. Один из этих долбанных пирамидных храмов, вот уж сюрприз.

IC, охраняющий лестницу на вершину пирамиды, выглядел мерзко. Я могу кое-что рассказать про IC в этих дизайнерских системах Ацци. Простая хлопковый набивной доспех говорит о том, что это весьма мягкий IC. Если он одет в шкуры ягуара или имеет головной убор из перьев орла, то будьте как можно более осторожны с ним. IC, который одет словно воины ацтеков верховной касты, рыцари Орла и Ягуара, обычно темно-серый или хуже.

Я достиг верха пирамиды храма, где от гигантского зеркала из сверкающего обсидиана исходило плотное облако дыма - я думаю, это был СПБ, обрабатывающий перенаправления, так как я оказался перед ним после того как начал зондировать программное обеспечение, разыскивая интерфейс управления производством, который я мог бы использовать.

Изображение возникло в поле зрения в зеркале и сформировалось. Я шагнул сквозь обсидиан в ювелирную. Вооруженная кремниевыми и обсидиановыми инструментами, группа осторожных мастеров перерабатывала золото в детали, а детали - в цельнозолотые карабины. Милая картинка, я подключил оружейный скилсофт перед началом, так что я мог произвести поправки, которые хотел. Я нашел ремесленников, которые изготовляли спусковые механизмы и направил их руки по другой схеме, затем увеличил давление на затвор и внес полдюжины других корректировок. Вместо спортивной модели Atlati, которую производили на заводе, управляемом этим подчиненным узлом, теперь тут стали производить военную модель на основе АК. Мне понадобится 100 единиц оружия - примерно на час производства. Я потратил несколько секунд на занесение красивого, полностью оплаченного заказа в базу данных продаж. Свиток с пиктограммами сформировался под моими руками, когда я закончил кодировать обновление, и курьер с эмблемой младшего придворного чиновника убежал, чтобы доставить его. Надеюсь, что сумею получить все 100 винтовок прежде, чем хост спохватится. Я расположился в режиме ожидания и понадеялся, что успешно справлюсь с фиктивными операциями)<<<<<

- Бегающий кругами (17:32:54/05-09-56)

# ДЕКЕРЫ

Декер должен хотеть быть декером. Он должен не просто любить числа.

**- Люцифер, декер**

Если вы подключаетесь к офису и манипулируете базами данных, то вы - маленький пронырливый пользователь. Если вы поймете, что заставляет симпатичные иконки работать, то станете программистом, гораздо более продвинутой формой жизни. Но до тех пор, пока вы не сотрете об деку пальцы до кровавых мозолей и не расплавите себе нейроны, пока не поставите свой мозг на кон, чтобы получить микросекундное преимущество над IC, черным как черт, вы не декер.

Мы можем определить числа, которые определяют декера. В этом разделе мы этим и занимаемся. Но только игроки могут обеспечить такой отыгрыш, который в итоге превращает технозадрота с оборудованием за кучу нюен в декера.

CYDE
natri
BERGTING 95

# ДЕКЕРЫ

## АТРИБУТЫ

Ментальные атрибуты важны по убеждению большинства декеров. В конце концов Интеллект имеет решающее значение для Пула Взлома. Хотя Тело и может быть важным для сопротивления урону от black IC, новая технология биоотдачи Anti-IC (см. **Кибердеки**, стр. 86) позволяет декерам игнорировать важность Тела и полагаться на свою Силу воли. Достаточная Скорость для приличного значения Реакции полезна, но, честно говоря, большинство крутых декеров полагаются на свои деки, а не на свое мясо, в деле скорости. Единственный ментальный атрибут, не важный для декерства - это Харизма. Некоторые декеры говорят, что это отражает и продолжает освященную веками традицию (и стереотип) блестящих задротов, не имеющих времени на социальные мелочи, такие как эмпатия, отношения, самосознание и тому подобное.

## УМЕНИЯ

Умение Компьютеры НЕОБХОДИМО декерам. Его Концентрация на Софте включает в себя специализацию Декерство, но начинающие декеры пострадают, если увеличат умение Декерства за счет навыков программирования.

Максимальный рейтинг программ, которые могут создавать персонажи, равен рейтингу их умения Компьютеры (или Софт, или Матричное Программирование). Рейтинги MPCP и фреймов, разработанных персонажами, не могут превышать значение умения Компьютеры (или Софт, или Матричное Программирование), умноженное на 1,5.

Концентрация на Железе не так важна, как вышеупомянутые концентрации. Ремонт Компьютеров - это умение для создания дек. Умение Железа вступает в игру, если декер конструирует основные компоненты, а не вставляет стандартные части в свою деку.

Умение Этикет (Матрица) определяет поиск оборудования, источников программного обеспечения, локальный доступ к Shadowlands и другим товарам и услугам. Это умение также держит декера в курсе того, кто являются основными игроками в киберпространстве, и позволяет ему перехватывать последние слухи в глобальном пространстве матричных сплетен. Мастеру Игры не следует упускать из виду это умение. Используйте его, чтобы определить, знает ли декер, у кого есть полезные вещи, которые могут ему пригодиться (отличный новый софт, контакты, информация о ценных данных) и многое другое.

## ПЕРСОНА

Персона, онлайн-иконка декера, определяется рейтингами MPCP и ТУМС деки (см. **Рейтинги дек**, стр. 16, в **Матрице 2.0**) и специальными опциями деки, такими как увеличение отклика. Последний критерий вычислительной мощности Персоны - это утилиты, загружаемые в деку на время бега.

Следующие два раздела, **Кибердеки** и **Программы** содержат правила проектирования и создания аппаратного и программного обеспечения, из которых состоит кибердека и Персона, которую она создает. В этом разделе обсуждаются основы того, что делают программы, и решения, которые должен принять декер, когда загружает свою деку.

## MPCP

Программа Управления Главной Персоной (MPCP) - это операционная система кибердеки. Она работает на специальном процессорном чипе и является центральным компонентом кибердеки. MPCP - это сердце схемы, поддерживающей другие программы Персоны, вроде материнской платы в обычном микрокомпьютере.

Помимо выполнения своих технических функций, MPCP определяет внешний вид Персоны. На легальном терминале она также несет так называемую матричную подпись. Каждый раз, когда пользователь входит в систему, редактирует файл, касается системы управления, функция регистрации в MPCP записывает подпись пользователя, отметку времени и код, указывающий, что пользователь сделал в системе.

Кибердеки, почти по определению, не обладают матричной подписью. Декеры незаконно «скрывают» свои MPCP и устанавливают на них нелегальные маскирующие чипы. Но каждая MPCP неуловимо отличается от другой, и эти различия придают каждой MPCP свой отличительный вид в матричной иконографии. Некоторые декеры достаточно параноидальны, чтобы постоянно дорабатывать свою иконку, радикально меняя свой внешний вид каждый раз. Другие принимают неизбежность и сохраняют один и тот же вид, вместо того, чтобы подвергать опасности свою драгоценную «натуру», подрывая свое чувство самоосознания в сетях.

Персонажи редко используют MPCP в проверках. Двумя основными исключениями являются проверки, измеряющие стабильность программы иконки на дизайнерском хосте (см. **Эффекты дизайнерских систем и фильтры реальности**, стр. 69, в разделе **Картография Матриц**), и когда сама дека подвергается атаке gray или black IC (см. **Ликвидация Единичного Доступа**, стр. 38).

Все остальные программы на деке, как программы Персоны, так и утилиты, выполняются под контролем MPCP. Таким образом, рейтинг MPCP определяет максимальные рейтинги для этих вспомогательных программ. Суммарный рейтинг четырех программ Персоны не может превышать рейтинг MPCP x 3. Ни одна утилита не может иметь рейтинг выше рейтинга MPCP деки (для получения дополнительной информации см. **Рейтинги дек** на стр. 16 в **Матрице 2.0**).

## ПРОГРАММЫ ПЕРСОНЫ

Новейшее матричное сленговое обозначение атрибутов Персоны - это «ТУМС» (Тело, Уклонение, Маскировка, Сенсор). Эти четыре качества измеряют эффективность Персоны в киберпространстве.

### Тело

Тело измеряет стабильность иконки персонажа - ее устойчивость к ошибкам, логическим атакам и другим кибернетическим напастям. Высокий рейтинг Тела важен для декеров, которые любят решать проблемы через кибербой.

### Уклонение

Уклонение измеряет ловкость иконки - ее способность маневрировать во время кибербоя и ускользать от внимания trace IC. Уклонение обычно не устанавливается на большинстве кибертерминалов, если только они не предназначены специально для кибербоев. Не та функция, которую вы найдете на офисном компьютере клерка.

### Маскировка

Маскировка измеряет способность нелегальной иконки избегать обнаружения. Этот атрибут особенно важен при сопротивлении проверкам безопасности системы, которые противостоят декеру каждый раз, когда он выполняет системную проверку. Обычно маскирующие программы не

устанавливаются на легальные кибертерминалы. Инвестирование в отличную Маскировку - это, возможно, признак декера, который знает, что делает.

### Сенсор

Атрибут Сенсор контролирует восприятие иконкой киберпространства и измеряет его способность обрабатывать данные. Атрибут может использоваться для специальных проверок Сенсор (Значение безопасности системы), чтобы замечать изменения в компьютере хоста, такие как состояния тревоги, активация IC и т. д.

## ОПЦИОНАЛЬНОЕ ПРАВИЛО: РЕЖИМЫ ДЕКИ

Согласно необязательному правилу режимов деки, кибердеки всегда находятся в одном из пяти режимов - режиме по умолчанию, режиме Тела, режиме Уклонения, режиме Маскировки или режиме Сенсора. Каждый режим имеет различные эффекты и предоставляет определенные бонусы и ограничения. Переключение между режимами требует Сложного действия, и дека может одновременно находиться только в одном режиме.

При увеличении или уменьшении значений в соответствии с правилом режимов деки округляйте все дроби в большую сторону.

Как правило, существенные недостатки уравновешивают преимущества, полученные при использовании любого режима деки. Потеря производительности особенно хорошо подтверждает это для режима Уклонения. По этой причине, декеры могут пожелать подготовить заранее переключатели режимов деки для особых обстоятельств. Например, декер может переключиться в режим Уклонения, когда определит наличие trace IC в системе, включившей пассивную тревогу.

## РЕЖИМ ПО УМОЛЧАНИЮ

В режиме по умолчанию все рейтинги деки остаются на своих базовых значениях.

## РЕЖИМ ТЕЛА

В режиме Тела MPCP деки распределяет ресурсы для защиты от повреждений. Атрибут Тело увеличивается на 50 процентов. Атрибуты Уклонение, Маскировка и Сенсор уменьшаются на 50 процентов каждый.

Пропускная способность деки также уменьшается на 50 процентов. То есть, если всего у декера ширина канала 100 Мп, то он имеет только 50 Мп из него (пропускная способность - это фактическая скорость передачи данных по линии связи). См. правила по ширине канала в разделе **Кибердеки** на стр. 90.

## РЕЖИМ УКЛОНЕНИЯ

Обычно декеры используют режим Уклонения, чтобы избежать trace IC и улучшить боевые маневры деки. Режим Уклонения увеличивает атрибут Уклонения колоды на 50 процентов. Тело, Маскировка и Сенсор уменьшаются при этом на 50 процентов, как и ширина канала деки.

## РЕЖИМ МАСКИРОВКИ

В режиме Маскировки атрибут Маскировка деки увеличивается на 50 процентов. Атрибуты Тело, Уклонение и Сенсор деки уменьшаются при этом на 50 процентов. Ширина канала не изменяется.

## РЕЖИМ СЕНСОРА

Режим Сенсора улучшает способность Персоны обнаруживать изменения в среде хоста, а также способность противодействовать боевым маневрам. Сенсор увеличивается на 50 процентов, а атрибуты Тело, Уклонение и Маскировка уменьшаются на 50 процентов. Ширина канала не изменяется.

## ДЕКЕРЫ И ЗАДАЧИ

Задачи следуют одному и тому же шаблону - неважно, связаны они с железом или софтом (см. подробности о создании железа и софта в разделах **Кибердеки**, стр. 81, и **Программы**, стр. 94).

Для всех задач требуется базовое время, обычно измеряемое днями. Наиболее важно, что каждая задача требует проверки успешности (указанная в описании задачи), чтобы разработать основной дизайн программы, схемы или чего-либо еще. Базовое время, разделенное на количество успехов при проверке, равно количеству дней в сроке выполнения задачи. Срок задачи - это фактическое количество времени, которое требуется декеру, чтобы завершить задачу.

Если проверка успешности провалена, то Мастер Игры бросает 2d6 и делит базовое время на результат. В данном случае округлите дроби в большую сторону. Результат равен количеству дней работы, которые персонаж должен отдать выполнению задачи, прежде чем обнаружит, что проект необратимо провален и что нужно начать заново. Бонусы задач, определенные ниже, применяются к этой работе.

Мастеру Игры следует проводить эти проверки успешности тайно, чтобы только он знал фактический срок выполнения задачи и успешность или провал попытки. В качестве альтернативы, Мастер может попросить игроков заранее сделать несколько проверок успеха и применить их результаты, когда игрок пытается выполнить задачу.

## БОНУСЫ ЗАДАЧ

Каждая задача требует минимальный набор инструментов и ресурсов. Без этих необходимых инструментов выполнение работы невозможно. При их наличии один рабочий день, определяемый как 10 часов беспрерывного труда, сокращает срок выполнения задачи на один день. Мастер Игры должен игнорировать уговоры игроков, которые будут утверждать, что их декер может работать и по 15 часов в день, благодаря чрезмерному употреблению кофеина и новейшим медитативным упражнениям.

В некоторых случаях превосходные ресурсы могут стать хорошим бонусом к скорости работы. Бонус задачи +1 означает, что один день работы сокращает срок выполнения задачи на 2 дня. Бонус задачи +2 сокращает время выполнения задания на 3 дня за один рабочий день, и т. д. Правила для конкретных задач, представленные в последующих разделах, поясняют, какие задачи могут быть ускорены с помощью бонусов задач.

## ЗАВЕРШЕНИЕ ЗАДАЧ

Персонажи могут выполнять задачи частями, а не за один непрерывный цикл. Например, персонаж, пытающийся выполнить задачу с 20-дневным сроком выполнения, может сперва выполнить 5 дней работы, отправиться в приключение, потом выполнить еще 10 дней работы, поработать над другой задачей, а затем выполнить оставшиеся 5 дней работы, чтобы завершить эту задачу.

## ЗДОРОВЬЕ И ЗАДАЧИ

Персонажи, получившие легкие ранения, могут беспрепятственно выполнять задачи. Персонажи, получившие ранения средней степени тяжести, могут выполнять задания, но их продуктивность будет равна лишь половине их обычного значения. Персонаж со средними

ранами должен работать 2 дня, чтобы выполнить стандартное количество работы для 1 дня.

Персонаж с серьезными ранами вообще не может работать над задачами. И насчет мертвых персонажей - что ж, мы ценим их дух, но им действительно стоит отдохнуть.

## ОПЦИОНАЛЬНОЕ ПРАВИЛО: УРОВЕНЬ РАЗВИТИЯ

Технологии не стоят на месте. Дека, которая в прошлом месяце легко ломала мейнфрейм, сегодня уже может даже не пройти через УДС. Чтобы не устаревать, декер должен быть в курсе «уровня развития», УР.

При использовании опционального правила УР, Мастер Игры должен бросать 2d6 и сверяться с таблицей УР в конце каждого приключения.

### ТАБЛИЦА УР

| Бросок 2d6 | Результат |
|---|---|
| 2 | Продвиньте УР для MPCP и программ Персоны |
| 3-5 | Продвиньте УР для программ Персоны |
| 6-8 | Ничего не меняется |
| 9-11 | Продвиньте УР для MPCP |
| 12 | Продвиньте УР для утилит |

## ФАКТОР УР

Когда УР продвигается, декеры должны тратить деньги, время и/или Очки Кармы, чтобы их особый софт или железо не теряли актуальности (см. подробности в **Стоимость поддержки**). Рейтинг любого компонента, который не поддерживается, снижается на 1 пункт. Это снижение перманентно. Декер должен улучшить программу или компонент по стандартным правилам, чтобы восстановить изначальный рейтинг. Размер программы остается тем же, несмотря на то, что рейтинг падает (устаревший код обычно больше, чем соответствующий ему актуальный код).

Фактор УР определяет сколько поддержки необходимо, чтобы софт и железо оставались актуальными.

Если MPCP продвигается, то фактор УР равен рейтингу MPCP x 2.

Если продвигаются программы Персоны, то фактор УР равен сумме их рейтингов.

Если продвигаются утилиты, то сперва сложите рейтинги всех утилит, исходные копии которых есть у декера. Разделите результат на 2 с округлением вниз. Прибавьте рейтинги всех других утилит. Итоговая сумма - это фактор УР.

Не включайте разрабатываемые программы и компоненты в эти подсчеты. Подразумевается, что декер подгоняет технологию под текущий уровень развития в процессе выполнения задачи.

Если декер использовал копию утилиты в своем фрейме, также как и на своей деке, то это считается одним экземпляром программы. Не считайте одинаковые программы дважды, если декер использует их для разных нужд. Фреймы считаются отдельными утилитами, но, опять же, если у декера один и тот же код используется в разных фреймах, то он считается только один раз.

У Селены есть умение Компьютеры-6 и дека MPCP-8/6/6/6/6. Рейтинг ее утилит суммарно составляет 86 баллов, но ее исходники составляют всего 49 баллов от этого числа.

Если MPCP продвигается, то ее фактор УР равен 8 x 2, то есть 16. Если программы Персоны продвигаются, то ее фактор УР будет равен 24.

Если продвигаются и MPCP, и программы Персоны, то ее фактор УР равен 16 (MPCP x 2) плюс 24 (сумма рейтингов ТУМС), то есть 40.

Если утилиты продвигаются, то делим 49 на 2, округляя до 24 (утилиты с исходным кодом) плюс 37 (другие утилиты), всего 61.

## УРОВЕНЬ ЖИЗНИ И УР

Декер, который обладает Хорошим или Роскошным уровнем жизни, получает «автоматическую» поддержку своих программ и снаряжения. Хороший уровень жизни снижает фактор УР на 25 процентов, а Роскошный уровень жизни - на 33 процента. Округлите дроби в меньшую сторону. Средний уровень и ниже не предлагает этого преимущества для УР.

## СТОИМОСТЬ ПОДДЕРЖКИ

Декеры могут платить за поддержание своего УР умениями, деньгами или Очками Кармы.

Во-первых, декер совершает проверку умения Компьютеры (Рейтинг MPCP). Если поддерживается MPCP или программы Персоны, персонажы могут использовать Концетрацию на Железе или Специализацию в Технических Интерфейсах. Для утилит подходит Концентрация на Софте или Специализация в Матричном Программировании. За каждый успех при проверке, уменьшите фактор УР на рейтинг умения, используемого при броске.

Оставшиеся пункты фактора УР могут быть оплачены деньгами из расчета 500 нюен за 1 пункт. В качестве альтернативы декер может потратить Хорошую Карму, чтобы уменьшить фактор УР. Каждое очко Хорошей Кармы снижает фактор УР на рейтинг умения Компьютеры декера или соответствующей концентрации или специализации.

Тем не менее, если декер выбрал оплатить фактор УР деньгами, то он должен сделать это до следующей игровой сессии или же получить полагающиеся штрафы. Декер также может оплатить лишь часть фактора УР и решить, какие компоненты исключить из подсчета. Любая экипировка, не улучшенная в этот раз, подвергается соответствующим штрафам.

Селена должна оплатить фактор УР 61, чтобы поддерживать свои утилиты. Ее дека имеет MPCP рейтинга 8, поэтому она совершает проверку умения Компьютеры (8). Она набирает 2 успеха, что снижает для нее фактор УР на 6 x 2, то есть 12 пунктов. Ее фактор УР сейчас равен 49.

Она тратит 4 Очка Кармы, уменьшая их еще на 24 очка, до 25.

Но теперь возникла проблема. У Селены есть только 10000 нюен, чтобы потратить их на УР. Это означает, что она сможет оплатить все, кроме 5 пунктов фактора УР.

Селена может оставить неоплаченными только объектные утилиты 5 рейтинга или утилиты 8 рейтинга с исходным кодом. У нее есть Cloak-5 (нет исходного кода), которой она не часто пользовалась в последнее время, и она подвергает ее фактору УР. Эта программа становится Cloak-4.

Мастер Игры может пожелать изменить частоту влияния фактора УР в зависимости от темпа своих игр. Если декер постоянно будет работать, то еженедельно увеличивающийся фактор УР будет неудобен. Вместо этого фактор УР может расти раз в 3 месяца или реже.

Правило УР рекомендуется Мастеру Игры, у которого есть проблемы с излишне богатыми персонажами. Правило позволяет Мастеру изымать лишние нюены у таких персонажей, не позволяя им просто скупать все преимущества, доступные декеру, вместо того, чтобы проявлять тактическое мышление.

# ДЕКЕР

«Говорят, что мало просто любить цифры и иконки, чтобы быть декером. Что ж, я вам скажу, что это не что иное, как правда. Люди рождаются с природной способностью делать самые разные вещи: некоторые - прирожденные спортсмены, некоторые - бухгалтеры, некоторые - маги. Кроме того, есть по-настоящему одаренные и по-настоящему удачливые - те, кто от родился, чтобы управлять Матрицей.

Я начал использовать свой талант до того, как научился ходить, но я был достаточно умен, чтобы понимать, что не могу полагаться только на умения, чтобы выжить в гриде. Я потратил тысячи часов на обучение и практику - и да, я воспринимаю каждый бег как практику - чтобы поддерживать УР и быть в курсе того, что происходит с технологиями по всему миру, даже с инновациями корпораций и других организаций. Я могу никогда так и не достичь уровня легенд в Нексусе, но я буду продолжать пытаться, пока у меня не получится или я не умру - у меня нет выбора, это то, что я делаю».

**Комментарий:** являясь редкой личностью в эпоху специализации, этот декер оставляет свое эго за дверью достаточно надолго, чтобы признать существование других, подобных ему - и многие из них находятся по другую сторону деки. Хотя он чувствует себя по-настоящему живым только в Матрице, он не желает ставить свою жизнь на карту лишь ради своего таланта. Он прилагает значительные усилия, чтобы стать лучшим, потому что это дает ему смысл жить дальше - хотя он надеется, что станет призраком в машине, когда умрет.

### Атрибуты

| | |
|---|---|
| Тело: 2 | Интеллект: 6 (8) |
| Скорость: 3 | Сила воли: 5 |
| Сила: 3 | Сущность: 4 |
| Харизма: 1 | Реакция: 4 (7 в Матрице) |

**Инициатива:** 4 + 1d6 (Физическая), 7 + 3d6 (Матричная)

**Умения:**

| | |
|---|---|
| Мотоцикл: 5 | Этикет (улицы): 4 |
| Компьютеры: 6 | Этикет (Матрица): 5 |
| Ремонт компьютеров: 6 | Огнестрельное оружие: 4 |

**Пулы кубов:**
Боя: 8
Взлома: 5
Задач: 2

**Контакты:**
Выберите (2) контакта. Рекомендуется фиксер и мастер дек.

**Кибервэр:**
Датаджек
Встроенная память (30 Мп)
Энцефалон-3 (+2 Интеллект, 2d к Пулу Задач)

**Снаряжение:**
Кибердека (пакет за 531,469¥)
- MPCP -8/6/6/6/6
- Горячий СИСВ
- Увеличение Отклика-2
- Закалка-4
- Активная память: 1,000 Мп
- Хранилище данных: 2,000 Мп
- Скорость ввода-вывода: 300 Ме/с
- Анти-IC фильтр биоотдачи

Программы (241,000¥)
- Analyze-4 (48 Мп)
- Armor-6 (108 Мп)
- Attack-6У (108 Мп)
- Attack-6C (180 Мп)
- Browse-6 (36 Мп)
- Camo-4 (48 Мп)
- Commlink-5 (25 Мп)
- Defuse-4 (32 Мп)
- Deception-6 (72 Мп)
- Decrypt-6 (36 Мп)
- Medic-6 (144 Мп)
- Read/Write-5 (50 Мп)
- Relocate-5 (50 Мп)
- Scanner-4 (48 Мп)
- Shield-4 (64 Мп)
- Sleaze-6 (108 Мп)
- Spoof-4 (48 Мп)

Персональный настольный компьютер (200 Мп)
Контракт Док Вагон (Платиновый) на 1 год
Набор микроэлектроники
Средний уровень жизни (1 год предоплачен)
Программный комплект
Ругер Супер Вархок (10 стандартных боеприпасов)
Ямаха Рапира

**Стартовые деньги:** 11,818¥

# ЭЛЬФ ДЕКЕР

«Знаете, люди считают, что у всех нас, остроухих, есть качества, с которыми нельзя просто смириться. Меня больше хочется услышать, каких поступков вы ожидаете от меня, чем занимать какую-то позицию. Я не стану утверждать, что могу взять и просто бросить мою декерскую работу, но, конечно, для меня она не вопрос жизни и смерти. Все мы предпочитаем бороться за свою жизнь, как любили говорить древние.

Впрочем, не путайте мою непринужденную натуру с ленью или плохой производительностью. Наш вид разрезает black IC красиво, как картинку, и даже больше. Лучше всего, чтобы никто даже не знал, что я был там - вам не придется возиться с отслеживанием или убирать мои останки, и это обещание, которое наш вид сдерживает. Давайте поговорим о деталях вашей работы, но не здесь. Отправимся в то маленькое кафе и расслабимся за выпивкой, пока вы объясняете мне суть моей новой миссии».

**Комментарий:** когда вы уже посчитаете, что раскусили этого южного мальчика, он вдруг задаст вопрос, который заставит вас передумать. Очевидно, менее напряженный и гиперактивный, чем декеры, которых вы обычно нанимаете, он в равной степени компетентен - и вы можете с трудом сдерживать свое любопытство по поводу его фильтра реальности. Согласно информации от ваших контактов, впрочем, он не хвастается своими умениями. Если репутация этого парня не является полной фикцией (что означает, что он купил множество корпоративных марионеток), он почти никогда не проваливался в достижении своей цели - а когда проваливался, это означало, что в ином случае он просто бы не выжил.

**Атрибуты**

| | |
|---|---|
| Тело: 2 | Интеллект: 6 |
| Скорость: 3 | Сила воли: 4 |
| Сила: 2 | Сущность: 5.5 |
| Харизма: 3 | Реакция: 4 (6 в Матрице) |

**Инициатива:** 4 + 1d6 (Физическая), 6 + 2d6 (Матричная)

**Умения:**
Мотоцикл: 3
Компьютеры: 6
Ремонт компьютеров: 5
Этикет (Матрица): 4
Этикет (Улицы): 3
Огнестрельное оружие: 3

**Пулы кубов:**
Боя: 6
Взлома: 4

**Кибервэр:**
Датаджек
Встроенная память (30 Мп)

**Контакты:**
Выберите (2) контакта. Рекомендуется фиксер и мастер дек.

**Снаряжение:**
Кибердека (пакет за 208,641¥)
- MPCP 6/5/4/5/4
- Горячий СИСВ
- Увеличение Отклика-1
- Закалка-4
- Активная память: 500 Мп
- Хранилище данных: 1,000 Мп
- Скорость ввода-вывода: 240 Ме/с

Программы (127,400¥)
- Analyze-4 (48 Мп)
- Armor-4 (48 Мп)
- Attack-6D (144 Мп)
- Browse-4 (16 Мп)
- Commlink-4 (16 Мп)
- Deception-6 (72 Мп)
- Decrypt-5 (25 Мп)
- Read/Wrlte-4 (32 Мп)
- Relocate-4 (32 Мп)
- Scanner-4 (48 Мп)
- Sleaze-6 (108 Мп)
- Spoof-4 (48 Мп)

Персональный настольный компьютер (200 Мп)
Конракт Док Вагон (Базовый) на 1 год
Дыхательная маска Fellini-Med
Средний уровень жизни (предоплачен на 3 месяца)
Программный комплект
Ругер Супер Вархок (10 стандартных боеприпасов)
Ямаха Рапира

**Стартовые деньги:** 14,028¥

**Аллергии:** слабая аллергия на загрязняющие вещества

# КИБЕРДЕКИ

Ну, и какого дрека ты ожидал? Ты же поставил чертову штуковину задом наперед!

**- Джо Уиздом, мастер дек**

Ключ к искусству декера, кибердека - чрезвычайно мощный микрокомпьютер с узкоспециализированным набором инструкций. Его вычислительная мощность предназначена для реализации интерфейса СИСВ, преобразующего нейронные импульсы декера в алгоритмы программирования, которые подчиняют Матрицу его воле.

# КИБЕРДЕКИ

В этом разделе представлены правила для создания и покупки кибердек. В Матрице 2.0 покупатели дек не ограничены «стандартными деками» из оригинальных правил **SR**. Теперь покупатели могут приобрести модульные блоки, которые позволяют декеру выбирать компоненты и возможности деки. Конечно, такие деки стоят немалых денег, и в чем тут гордость?

Раздел содержит три основные части: **Конструирование дек**, **Инструменты и детали**, и различные подразделы, посвященные компонентам деки. Раздел **Конструирование дек** предоставляет общие поъяснения по созданию дек. Раздел **Инструменты и детали** освещает подробности об инструментах и деталях, необходимых для создания дек. Подразделы о компонентах содержат информацию о каждом компоненте и правила по установке или сборке компонентов.

## КОНСТРУИРОВАНИЕ ДЕК

Все кибердеки состоят из определенных компонентов, таких как MPCP, программы Персоны, интерфейс СИСВ, активная память и память для хранения. Без этих компонентов дека просто не будет работать. Компоненты собираются во время серии задач, которые могут выполняться самим декером или техником кибердек.

Скорость ввода-вывода настолько важна, что она почти первостепенна, но теоретически декер может работать и без нее, если не требуется значительная передача данных. Все остальные компоненты, какими бы полезными они ни были, опциональны.

## ОПИСАНИЕ ЗАДАЧ

Все записи о компонентах в этом разделе содержат и описания задач. Эти описания включают рейтинги, проверки и другие игровые подробности, участвующие в создании или обновлении этого конкретного компонента. Задачи делятся на три типа: программные задачи, изготовительные задачи и установочные задачи.

### Програмтная задача

Если компоненту требуется программа, то эффективный рейтинг и множитель размера этой программы указаны под заголовком «Программная задача». Эти значения используются при задаче программирования (см. **Программы**, стр. 100).
Чтобы построить кибердеку, декер должен получить специально запрограммированную или готовую объектную копию программного обеспечения, прежде чем он сможет выполнять какие-либо работы с аппаратным обеспечением компонента.

### Изготовительная задача

Программное обеспечение, такое как MPCP, программы Персоны и вспомогательный код для программ (например, Увеличение отклика) постоянно записываются на "фирменные" микросхемы, также известные как чипы оптического кода (ЧОКи). Все остальные компоненты, для которых требуется софт, также используют ЧОКи.

Персонажи могут приобретать заранее запрограммированные ЧОКи из внешних источников - они буквально доверяют им свою жизнь - или же они могут сами кодировать программное обеспечение в ЧОКи, выполняя изготовительные задачи.

Все изготовительные задачи требуют использования кодировщика с оптическим чипом. Кодировщики описаны в разделе **Инструменты и детали**. Изготовительные задачи имеют базовое время и время изготовления, которые описаны под заголовком «Изготовительная задача» для каждого компонента. Кроме того, для выполнения каждой изготовительной задачи требуется проверка умения Ремонт компьютеров. Порог проверки указан под заголовком «Изготовительная задача» компонента.

ЧОКи и компоненты, использующие ЧОКи, не могут быть установлены до тех пор, пока чипы не будут созданы с помощью изготовительной задачи.

### Установочная задача

После того, как декер изготовит или купит любые требуемые ЧОКи для компонента, он может купить любые необходимые детали и установить компонент. В описании установочной задачи каждого компонента указаны базовое время и проверка успешности, необходимая для завершения установки компонента.

Цены на схемы и другие детали, необходимые для установки, описаны в разделе **Инструменты и детали**.

## ВНУТРИЧЕРЕПНЫЕ КИБЕРДЕКИ

Персонажи должны использовать запчасти для внутричерепной деки, а не стандартные, когда конструируют внутричерепные деки или ВЧ-деки. Специализация Имплантирование для умения Компьютеры - это важный навык для всех изготовительных и установочных задач, выполняемых при создании ВЧ-дек. Примените модификатор -2 ко всем порогам, если вместо этого для этих проверок используется умение Ремонт компьютеров.

ВЧ-деки также требуют использования кибернетических и микроэлектронных инструментов. Например, если в описании задачи для компонента указан набор микроэлектроники, задача также потребует кибернетический набор, если декер конструирует ВЧ-деку.

См. стр. 54-59, **SR2**, для получения дополнительной информации о внутричерепных кибердеках.

## ИНСТРУМЕНТЫ И ДЕТАЛИ

Когда персонаж приобретает инструменты, он может использовать их для различных задач. Например, декер может использовать кодировщик оптических чипов для изготовления любого количества ЧОКов - ему не нужно покупать новый для изготовления новых чипов.

Однако при выполнении задачи расходуются детали. После того, как работа сделана, детали превратились в часть кибердеки. Персонажи должны покупать новые детали, чтобы выполнять дополнительные задачи.

## ИНСТРУМЕНТЫ

Микроэлектронные инструменты необходимы для создания любой кибердеки, как внешней, так и кибернетической. Эти инструменты поставляются в наборах, комплектах и мастерских. Набор - это переносной запас инструментов для выполнения основных работ. В комплекте больше инструментов, и его можно перемещать только с помощью большого фургона или небольшого грузовика. Мастерская содержит тяжелую технику и она стационарна.

Задачи, требующие мало инструментов, например, набор, могут выполняться при помощи любого более крупного запаса, такого как комплект или мастерская. Фактически, использование более серьезного инструмента, чем требуется, дает бонус к выполнению задачи, как показано в Таблице инструментов. Наборы не могут быть использованы для задач, которые требуют комплектов или мастерских; комплекты не подходят для задач, требующих мастерских.

## ТАБЛИЦА ИНСТРУМЕНТОВ

| Задача требует | Подходящий инструмент | Бонус задачи |
|---|---|---|
| Набор | Набор | Нет |
| | Комплект | +1 |
| | Мастерская | +3 |
| Комплект | Комплект | Нет |
| | Мастерская | +1 |
| Мастерская | Мастерская | Нет |

Для выполнения многих задач требуется персональный компьютер с минимальным объемом памяти. Этот же компьютер может использоваться для написания программ элементов софта компонента. Цена на настольный компьютер указана в Таблице стоимости инструментов (см. стр. 259, **SR2**, где указаны цены на более компактные компьютеры.)

Кодировщики оптических чипов используют квантовый процесс для программирования ЧОКов. Процесс разбивает и реконструирует кристаллическую решетку «сырого» чипа. Рейтинг кодировщика добавляется к умению Ремонт компьютеров, которое персонаж использует для изготовительной задачи. Лучшие кодировщики также дают бонус к задаче. Кодировщики весят несколько килограммов и размером примерно с обувную коробку.

После изготовления ЧОКи не могут быть перепрограммированы. Обновление и починка ЧОКа требует совершенно новой изготовительной задачи.

## ТАБЛИЦА СТОИМОСТИ ИНСТРУМЕНТОВ

| Инструмент | Стоимость | Доступность | Индекс улиц |
|---|---|---|---|
| Набор кибернетики | 1,500¥ | 5/48 ч | 2 |
| Комплект кибернетики | 15,000¥ | 8/72 ч | 3 |
| Мастерская кибернетики | 300,000¥ | 14/7 д | 4 |
| Набор микроэлектроники | 1,500¥ | 5/48 ч | 2 |
| Комплект микроэлектроники | 15,000¥ | 8/72 ч | 3 |
| Мастерская микроэлектроники | 300,000¥ | 14/7 д | 4 |
| Настольный компьютер | 20¥ за Мп памяти | Всегда | 0.75 |

| Кодировщик оптических чипов | Рейтинг | Бонус задачи | Цена | Доступность | Индекс улиц |
|---|---|---|---|---|---|
| Sony Encoder I | 0 | 0 | 1,200¥ | 4/24 ч | 1 |
| Fuchi OCE/500 | 1 | 0 | 2,700¥ | 6/24 ч | 1 |
| Sony Encoder II | 2 | +1 | 6,000¥ | 8/72 ч | 1.5 |
| HItachi RM-AX | 3 | +2 | 9,500¥ | 10/7 д | 2 |

## ДЕТАЛИ

В описании задачи каждого компонента указываются все элементы, необходимые для компонента. Цены на детали указаны в Таблице стоимости деталей. В описаниях задач также указаны любые множители стоимости, связанные с задачей. Например, Закалка деки требует дополнительных цепей передачи данных, поэтому стоимость ЦПД умножается на рейтинг Закалки в квадрате.

Чипы оцениваются из расчета за один мегапульс. Описания задач компонентов приводят требуемые рейтинги чипов, исходя из типа чипа, в соответствии с размером соответствующей программы. Например, стоимость ЧОК означает, что стоимость «программы ЧОКа» равна 20 нюен за Мп общего размера программы.

Цепи измеряются в очках рейтинга и оцениваются по количеству очков. Например, запись в описании задачи, такая как «Рейтинг ЦПЛ MPCP», будет означать, что цепь процессорной логики с тем же рейтингом, что и MPCP, будет стоить 25 нюен за единицу рейтинга.

В описании задач компонентов перечислены все требуемые специализированные детали и их цены. Внутричерепные компоненты необходимы для ВЧ-дек.

Все детали легко доступны. Даже внутричерепные компоненты легко купить на рынках кибервэра. Обычные компоненты всегда доступны и имеют Индекс улиц 1. Внтуричерепные компоненты имеют доступность 4/72 часа и Индекс улиц 1.5.

## ТАБЛИЦА СТОИМОСТИ ДЕТАЛЕЙ

| ДЕТАЛЬ | Стоимость |
|---|---|
| **Чипы** | |
| Чип оптического кода (ЧОК) | 20¥ за Мп |
| Чип оптической памяти (ЧОП) | 5¥ за Мп |
| Внутричерепной ЧОК | 200¥ за Мп |
| Внутричерепной ЧОП | 50¥ за Мп |
| **Цепи** | |
| Цепь процессорной логики (ЦПЛ) | 25¥ х рейтинг |
| Цепь передачи данных (ЦПД) | 10¥ х рейтинг |
| Внутричерепная ЦПЛ | 250¥ х рейтинг |
| Внутричерепная ЦПД | 100¥ х рейтинг |

## ОБНОВЛЕНИЯ

Обновления представляют собой улучшения существующих компонентов. Программные задачи для обновлений основаны на разнице между старым рейтингом компонента и его обновленным рейтингом. Вычислите размер обновленной программы и вычтите размер старой программы, чтобы определить объем работы в задаче. Обновление программ более подробно обсуждается в разделе **Программы** на стр. 107.

Персонажи должны выполнить изготовительные и установочные задачи компонента с нуля, используя новый рейтинг и размер программного обеспечения.

Например, у декера есть дека MPCP-6 с Закалкой-4. Размер программы Закалки составляет 144 Мп. Если декер обновляет Закалку до 5, то новый ее размер будет 180 Мп, обновление на 36 Мп. После выполнения программирования, эквивалентного программе в 36 Мп, декер выполняет изготовительные и установочные задачи. Они основаны исключительно на MPCP-6 и Закалке-5, как если бы компонент создавался с нуля.

## ОПЦИОНАЛЬНОЕ ПРАВИЛО: УТИЛЬ

Мастер Игры может позволить декерам «утилизировать» 50 процентов деталей, которые они заменяют при обновлении. Это отображает доход от продажи устаревших ЧОКов, старых микросхем памяти, б/у логических цепей и т. д.

## MPCP

Как отмечалось в предыдущих разделах, ни одна программа Персоны на деке не может иметь рейтинг выше рейтинга MPCP деки. Кроме того, сумма значений рейтингов всех программ Персоны деки не может превышать рейтинг MPCP, умноженный на 3.

В дополнение к этому, ни одна утилита не может иметь рейтинг выше, чем рейтинг MPCP. Однако рейтинг MPCP не ограничивает количество утилит, которые дека может запускать одновременно. Это ограничение зависит исключительно от размера активной памяти деки и размера утилит (см. ниже).

## ОБНОВЛЕНИЯ MPCP

Благодаря улучшениям связей голографического кода в Матрице 2.0 были устранены старые, более строгие требования, которые контролировали обновления MPCP. Персонажам больше не нужно обновлять программы Персоны, чтобы соответствовать новым рейтингам MPCP.

Однако всякий раз, когда персонаж обновляет MPCP своей дек, он также должен обновить компоненты, имеющие конструктивные задачи, которые включают MPCP. Эти компоненты включают интерфейс СИСВ, фильтр Анти-IC и Увеличение Отклика. Пока декер не обновит эти компоненты, чтобы они соответствовали новому рейтингу MPCP, он не может запустить свою деку с новой MPCP и старыми компонентами. Он может запустить деку со старым, более низким рейтингом MPCP и продолжать использовать компоненты, или он может работать со своим новым, более высоким рейтингом MPCP, но без компонентов.

## ФИЛЬТРЫ РЕАЛЬНОСТИ

Фильтры реальности накладывают на Матрицу тему, выбранную декером и запрограммированную в MPCP его деки. Декер, который любит бейсбол, может смоделировать весь бег в Матрице в виде жесткой игры. А декер, которому по вкусу безрассудство, может путешествовать по миру кибернетических мушкетеров или дуэлянтов.

На практике фильтр реальности действует как дополнительный уровень Увеличения Отклика в кибердеке. Он увеличивает реакцию на 2 и добавляет +1d6 к Инициативе. Однако фильтр реальности также увеличивает рейтинг дизайна MPCP на 2. Это увеличение влияет на размер дизайна и все базовые сроки, пороги и все, что основано на рейтинге MPCP, несмотря на то, что реальный размер программы не увеличивается. Фильтры реальности также снижают рейтинг MPCP на 1. В результате декеры должны уменьшить рейтинги всех своих программ Персоны, чтобы удерживать их в допустимых пределах (см. **MPCP**).

Декер может управлять своей декой, не включая фильтр реальности. В этом случае он не получает Увеличения Отклика или снижения рейтинга.

Включение и отключение фильтра реальности - Свободное действие. Однако до начала следующего Боевого Хода после включения или отключения фильтра реальности уменьшите текущую Инициативу декера наполовину и примените модификатор +2 ко всем его порогам.

## ИКОНОГРАФИЯ MPCP

Вместо того, чтобы прогонять всю Матрицу через фильтры реальности, декеры также могут адаптировать внешний вид своей иконки или иконографию, чтобы соответствовать темам, с которыми они могут столкнуться в дизайнерской системе.

Программа MPCP может быть изготовлена с изменениями в иконографии, если у декера есть исходный код. Написание изменений в программе занимает всего несколько часов и не требует проверки, но изготовительная задача требует стандартного срока выполнения и компонентов.

Затем декер может просто вставить новый чип в материнскую плату деки - установочная задача не требуется.

Декер может иметь целую библиотеку чипов MPCP, каждый из которых предназначен для создания образа, сочетающегося с определенной иконографией системы, и, таким образом, избегать штрафов за несоответствие главной теме дизайнерской системы.

## КОНСТРУИРОВАНИЕ MPCP

**Программная задача**
- **Рейтинг:** рейтинг MPCP (+2 для фильтров реальности)
- **Множитель:** 8

**Изготовительная задача**
- **Время:** рейтинг MPCP x 3 дня
- **Проверка:** проверка умения Ремонт компьютеров (Рейтинг MPCP)
- **Детали:** размер программы ЧОКа
- **Инструменты:** персональный компьютер (память: размер программы MPCP)
  Комплект микроэлектроники
  Кодировщик оптических чипов

**Установочная задача**
- **Время:** рейтинг MPCP x 2 дня
- **Проверка:** проверка умения Ремонт компьютеров (рейтинг MPCP)
- **Детали:** Рейтинг ЦПЛ MPCP$^2$
  Рейтинг ЦПД MPCP$^2$
- **Инструменты:** комплект микроэлектроники

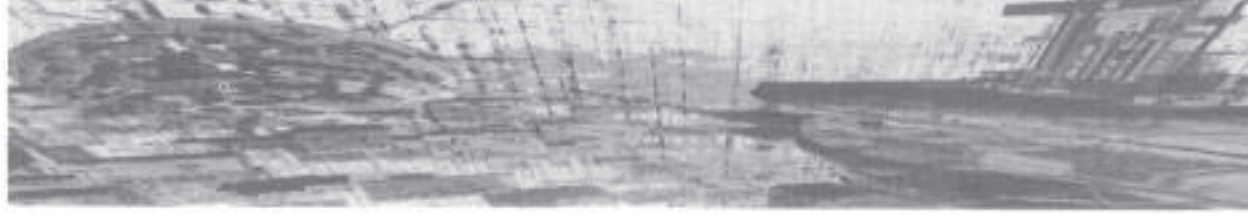
## ПРОГРАММЫ ПЕРСОНЫ

Программы Персоны включают Тело, Уклонение, Маскировку и Сенсор. Они функционируют как «атрибуты» Персоны декера. Для получения дополнительной информации о программах Персоны см. **Иконки**, стр. 14, и **Рейтинги дек**, стр. 16, в **Матрице 2.0**.

## КОНСТРУИРОВАНИЕ ЧИПА ПЕРСОНЫ

**Программная задача**
- **Рейтинг:** рейтинг программы
- **Множитель:** 3 (Тело и Уклонение)
  2 (Маскировка и Сенсор)

**Изготовительная задача**
- **Время:** рейтинг программы x 3 дня
- **Проверка:** проверка умения Ремонт компьютеров (рейтинг программы)



**Детали:** размер программы ЧОКа
**Инструменты:** персональный компьютер (память: размером равная программе Персоны)
Комплект микроэлектроники
Кодировщик оптических чипов

**Установочная задача**
**Время:** рейтинг программы x 2 дня
**Проверка:** проверка умения Ремонт компьютеров (Рейтинг программы)
**Детали:** Рейтинг программы ЦПЛ$^2$
Рейтинг программы ЦПД$^2$
**Инструменты:** набор микроэлектроники

## АКТИВНАЯ ПАМЯТЬ

Активная память - это «оперативная память» кибердеки, если использовать старый технический термин. Так же, как хакеры в двадцатом веке предпочитали иметь 64 мегабайта памяти на своих компьютерах, декеры из Шестого Мира используют 100 Мп активной памяти на своих деках.

Активная память деки ограничивает количество утилит, которые дека может запускать и которые Персона может использовать в любой момент. Дека с 100 Мп активной памяти может одновременно запускать не более 100 Мп утилит (эти ограничения являются дополнением к любым ограничениям, накладываемым опциональным правилом ширины канала иконки).

## КОНСТРУИРОВАНИЕ АКТИВНОЙ ПАМЯТИ

**Программная задача:** нет
**Изготовительная задача:** нет
**Установочная задача**
**Время:** объем памяти / 100 дней (округление вверх)
**Проверка:** проверка умения Ремонт компьютеров (объем памяти / 100, округление вверх)
**Детали:** Объем памяти ЧОПа
Объем памяти ЦПЛ / 10, округление вверх
**Инструменты:** набор микроэлектроники

## ИНТЕРФЕЙС СИСВ

Компонент интерфейса СИСВ управляет киберпространством симсенс и подключением ПНИ (прямого нейронного интерфейса) декера к Матрице, которое маршрутизируется через программное обеспечение, закодированное в MPCP. Интерфейс также имеет собственную программу управления для контроля обмена данными.

Это не домашний развлекательный центр. Типичная мощность сигнала в работающей на полную кибердеке не сильно ниже мозгового импульса, получаемого от чипов ЛОЖи. Это предоставляет декеру лучший матричный интерфейс, и когда дека работает с такой интенсивностью, ее иногда называют «горячей» декой.

Тем не менее, декер может намеренно снизить интенсивность сигнала СИСВ примерно до уровня легального симсенса. Это называется «холодной» декой. Холодные деки могут снизить скорость Персоны в киберпространстве, но black IC не сможет нанести смертельный урон через холодный интерфейс. Смертельный black IC действует как не смертельный при холодной деке. Психотропный black IC, к слову, работает одинаково на обоих уровнях интерфейса.

Декер может установить горячую или холодную цепь СИСВ. Если он устанавливает горячую цепь, то может выборочно переключаться с горячего на холодный или наоборот по желанию. Тем не менее, переключение цепей интерфейса под атакой black IC требует тех же проверок, что и отключение. Холодный интерфейс может работать только в холодном режиме. Интерфейс СИСВ можно полностью отключить, что превратит деку в «черепаху» (см. **Черепахи**).

Каждый раз, когда декер обновляет MPCP своей деки, он также должен обновить интерфейс СИСВ. Пока он этого не сделает, дека будет работать как черепаха, если он запустит ее с новым рейтингом MPCP, но если он запустит ее со старым значением MPCP, то интерфейс будет работать так, как должен.

## ИНТЕРФЕЙСЫ УПРАВЛЕНИЯ

Горячую деку можно запускать без каких-либо ручных интерфейсов управления. Все команды передаются через ПНИ. Это позволяет декеру охладить деку во время бега, но действует как еще один уровень Увеличения Отклика, добавляя 2 к Реакции и + 1d6 к Инициативе.

Дека, оснащенная клавиатурой и горячим интерфейсом СИСВ, может работать в горячем, холодном режимах или даже как черепаха.

Запуск холодной деки с клавиатурой и другими средствами ручного управления для компенсации интерфейса СИСВ снижает инициативу декера на 1d6.

## ПЕРЕГРУЗКА РАС

Цепи СИСВ включают в себя ретикулярную активирующую систему (РАС). Перегрузка РАС подавляет сенсорные сигналы от мясного тела декера, позволяя ему полностью сконцентрироваться на сенсорном опыте Матрицы. Перегрузка РАС также понижает любую физическую координацию декера, так что примените модификатор +8 к порогам любых физический проверок, которые декер совершает, пока подключен. Кроме того, концентрация на физическом мире плохо влияет на Инициативу декера (см. **Кибербой**, стр. 120)

Отключение перегрузки РАС настолько сильно ослабляет интерфейс СИСВ, что кибердека работает как «черепаха».

## ЧЕРЕПАХИ

Черепахи - это кибердеки без интерфейса СИСВ. Они используют очки виртуальной реальности, экраны с голографическим дисплеем или даже плоские экраны, перчатки, трекболы и другие недорогие инструменты для имитации присутствия в Матрице без подключения к ПНИ. Дека без перегрузки РАС примерно тоже самое. Персонажи могут конструировать черепах легко и дешево, потому что стоимость ВР-оборудования равна цене самого тривиального компонента MPCP.

Декеры всегда могут выключить интерфейс СИСВ в своих деках и превратить их в черепах. Во время атаки black IC это считается «отключением» и требует таких же проверок для успеха (см. **Black IC в бою**, стр. 47, в разделе **Ликвидация единичного доступа**).

Черепахи уменьшают Реакцию пользователя наполовину, округляя вниз, до минимального значения 1. Они могут быть оснащены функцией Увеличения Отклика, но пользователи получают только дополнительный 1d6 для Инициативы, а не модификатор +2 для Реакции.

## КОНСТРУИРОВАНИЕ ИНТЕРФЕЙСА СИСВ

**Программная задача**
**Рейтинг:** Рейтинг MPCP
**Множитель:** 2 (горячая дека)
1 (холодная дека)
**Изготовительная задача**
**Время:** рейтинг MPCP x 1 день
**Проверка:** проверка умения Ремонт компьютеров (Рейтинг MPCP)
**Детали:** размер программы ЧОКа
**Инструменты:** персональный компьютер (память: размер программы MPCP)
Набор микроэлектроники
Кодировщик оптических чипов
**Установочная задача**
**Время:** рейтинг MPCP x 1 день
**Проверка:** проверка умения Ремонт компьютеров (Рейтинг MPCP)
**Детали:** Рейтинг ЦПЛ MPCP x 2 (горячая дека)
Рейтинг ЦПЛ MPCP (холодная дека)
Процессорный блок СИСВ (1,250¥)
**Инструменты:** набор микроэлектроники

## ЗАКАЛКА

Для Закалки требуется некоторое программирование - разработка корректирующих подпрограмм для перезаписи поврежденного программного обеспечения Персоны, перенаправления кода атаки и т. д. - и работа с железом для усиления сопротивляемости деки инвазивному коду, например вирусам, gray и black IC. и другим опасностям.

## КОНСТРУИРОВАНИЕ ЗАКАЛКИ

**Программная задача**
**Рейтинг:** рейтинг Закалки
**Множитель:** 8
**Изготовительная задача**
**Время:** MPCP x Рейтинг Закалки x 1 день
**Проверка:** проверка умения Ремонт компьютеров (рейтинг MPCP)
**Детали:** размер программы Закалки ЧОКа
**Инструменты:** персональный компьютер (память: размер программы Закалки)
Комплект микроэлектроники
Кодировщик оптических чипов
**Установочная задача**
**Время:** рейтинг MPCP x Рейтинг Закалки x 2 дня
**Проверка:** проверка умения Ремонт компьютеров (рейтинг MPCP)
**Детали:** Рейтинг Закалки ЦПЛ x 2
Рейтинг Закалки ЦПД x 2
**Инструменты:** комплект микроэлектроники

## АНТИ-IC ФИЛЬТР БИООТДАЧИ

Технология анти-противодейственных мер (Анти-IC) защищает декеров от наихудших эффектов black IC. Технология Анти-IC нового поколения позволяет встраивать устройства Анти-IC непосредственно в кибердеки.

Фильтр Анти-IC увеличивает шансы декера на успешное отключение при атаке black IC. Примените модификатор -2 к порогу проверки Силы воли (рейтинг IC) (см. **Black IC в бою**, стр. 47, в разделе **Ликвидация единичного доступа**).

Фильтр также позволяет декеру совершать две отдельных проверки Сопротивления Урону против смертельных и не смертельных black IC - одна проверка на Тело и одна на Силу воли. Игрок может выбрать проверку с наилучшим результатом и использовать его в качестве сопротивления персонажа. Кубы Пула Кармы, добавленные к проверке, бросаются отдельно, и усиливают выбранную проверку Сопротивления. Кубы Пула Взлома нельзя использовать для этих проверок.

Фильтр Анти-IC не эффективен против эффектов психотропного IC. Тем не менее, он защищает декера от физических побочных эффектов sparky IC (см. **Gray IC** на стр. 43 в разделе **Ликвидация единичного доступа**), так же, как он это делает против black IC.

Для создания фильтра Анти-IC требуются умения Ремонт компьютеров и Биотехнология. В проверках успешности изготовительных и установочных задач используется среднее значение этих умений, хотя для выполнения задач в данном случае могут работать в команде два разных персонажа, каждый из которых силен в одном из умений.

## КОНСТРУИРОВАНИЕ АНТИ-IC ФИЛЬТРА

**Программная задача**
**Рейтинг:** рейтинг MPCP
**Множитель:** 4
**Изготовительная задача**
**Время:** рейтинг MPCP x 2 дня
**Проверка:** среднее значение между умениями Ремонт компьютеров и Биотехнология (Рейтинг MPCP)
**Детали:** размером программы Анти-IC ЧОКа
**Инструменты:** персональный компьютер (память: размер программы Анти-IC)
Комплект микроэлектроники
Кодировщик оптических чипов
**Установочная задача**
**Время:** рейтинг MPCP x 2 дня
**Проверка:** среднее значение между умениями Ремонт компьютеров и Биотехнология (Рейтинг MPCP)
**Детали:** Рейтинг ЦПЛ $MPCP^2$
Рейтинг ЦПД $MPCP^2$
Биосканер (5,000¥)
**Инструменты:** комплект микроэлектроники

## СКОРОСТЬ ВВОДА-ВЫВОДА

Ввод и вывод деки аналогичны старым модемам, которые соединяли терминалы и компьютеры еще в темные компьютерные времена. Скорость ввода-вывода указывает максимальную ширину канала ввода-вывода, которую декер может выделить для задачи.

Стандартный кибертерминал, будь то легальный или дека, автоматически и всегда может обрабатывать ширину канала иконки как функцию своей MPCP, поэтому функция скорости ввода-вывода вступает в игру только при использовании опционального правила ширины канала (см. **Ширина канала**, стр. 90). Если опциональное правило ширины канала не действует, все загрузки и выгрузки всегда выполняются на полной скорости ввода-вывода деки.

Скорость ввода-вывода должна быть кратна 10. Максимальное значение ширины канала деки равно Рейтинг Сенсора x Рейтинг MPCP x 10 Мп.

КОНСТРУИРОВАНИЕ СКОРОСТИ ВВОДА-ВЫВОДА
**Программная задача:** нет
**Изготовительная задача:** нет
**Установочная задача:**
**Время:** скорость ввода-вывода / 20 дней (округление вверх)
**Проверка:** проверка умения Ремонт компьютеров (скорость ввода-вывода / 100, округление вверх)
**Детали:** Скорость ввода-вывода ЦПЛ / 20 (округление вверх)
Скорость ввода-вывода / 10 (округление вверх)
**Инструменты:** набор микроэлектроники

## УВЕЛИЧЕНИЕ ОТКЛИКА

Увеличение Отклика - это матричный эквивалент вшитых рефлексов. Каждая точка Увеличения Отклика увеличивает атрибут Реакции Персоны на 2 и Инициативу на +1d6.

Дека может поддерживать только 3 точки Увеличения Отклика. Кроме того, Увеличение Отклика не может превышать рейтинг MPCP деки, деленный на 4, округляя дроби в меньшую сторону (так что дека с рейтингом MPCP 3 или ниже не может поддерживать какой-либо уровень Увеличения Отклика).

В дополнение к 3 пунктам Увеличения Отклика деки, декеры могут получить дополнительный пункт Увеличения Отклика, используя свой фильтр реальности. Кроме того, декеры, работающие с горячими деками под управлением ПНИ, могут получить дополнительное очко Увеличения Отклика. Абсолютный максимум Увеличения Отклика деки может быть равен 5 очкам, что означает +10 к Реакции и 6d6 к Инициативе!

Увеличение Отклика требует как программирования, так и работы с железом. Программная задача основана на эффективном рейтинге, равном MPCP, с множителем, равным рейтингу Увеличения Отклика, умноженному на 2. Например, на деке MPCP-6 программный компонент Увеличения Отклика-2 потребует программной процедуры 62 x 4, с размером в 144 Мп (информацию о задачах программирования см. в разделе **Программы** на стр. 100).

Этот размер также влияет на стоимость задачи, потому что декер должен использовать достаточно большой ЧОК, чтобы вместить программу Отклика.

## КОНСТРУИРОВАНИЕ УВЕЛИЧЕНИЯ ОТКЛИКА

**Программная задача**
**Рейтинг:** рейтинг MPCP
**Множитель:** Увеличение Отклика x 2
**Изготовительная задача**
**Время:** рейтинг MPCP x Увеличение Отклика x 1 день
**Проверка:** проверка умения Ремонт компьютеров (Увеличение Отклика x 2)
**Детали:** размер программы ЧОКа
**Инструменты:** персональный компьютер (память: размер программы Отклика)
Комплект микроэлектроники
Кодировщик оптических чипов
**Установочная задача**
**Время:** (Рейтинг MPCP + Увеличение Отклика) x 1 день
**Проверка:** проверка умения Ремонт компьютеров (Увеличение Отклика x 2)

**Детали:** Рейтинг Отклика ЦПЛ x 3
Рейтинг Отклика ЦПД x 3
**Инструменты:** комплект микроэлектроники

## ИНТЕРФЕЙС СПУТНИКОВОГО ПОДКЛЮЧЕНИЯ

Интерфейс спутникового подключения состоит из логического модуля преобразования протокола, встроенного в кибердеку, и спутниковой антенны. Оптоволоконный кабель высокой плотности со встроенными усилителями сигнала подключает деку к антенне. Усилители сигнала позволяют декеру пропускать сигнал через несколько километров этого кабеля без использования внешнего усилителя сигнала. Любой формат тарелки может использоваться с декой, оснащенной этим интерфейсом.

Стандартная спутниковая тарелка составляет полметра в поперечнике и весит пять килограммов. Большие портативные антенны имеют диаметр один метр и весят по восемь килограммов: они уменьшают на 1 порог проверок по обнаружению спутников (см. **Спутниковые соединения**, стр. 30). Стационарные станции с фиксированной базой сокращают пороги на 2. Для мобильных станций с фиксированной базой требуются грузовики и трейлеры.

Персонажи, склонные к философии «сделай сам», могут также создавать временные спутниковые антенны из распыляемого полимера и пластиковых лент. Такую тарелку можно собрать и установить практически где угодно, но ее хватит всего на несколько часов. Электроника для временной антенны весит 3 кг и может быть использована повторно. Электронные компоненты упаковываются в коробку размером 50 x 25 x 25 сантиметров.

Стоимость тарелок указана в Таблице стоимости спутниковых тарелок.

### ТАБЛИЦА СТОИМОСТИ СПУТНИКОВЫХ ТАРЕЛОК

| Постоянные тарелки | Цена |
|---|---|
| Стандартная портативная | 800¥ |
| Большая портативная | 1,200¥ |
| Стационарная | 900¥ |
| Кабель | 10¥ за метр |
| **Компоненты временных тарелок** | |
| Электроника | 1,000¥ |
| Пластиковые ленты | 5¥ |
| Спрей-полимер | 1¥ |

## КОНСТРУИРОВАНИЕ СПУТНИКОВОГО ИНТЕРФЕЙСА

**Программная задача**
**Рейтинг:** Рейтинг МРСР
**Множитель:** 2
**Изготовительная задача**
**Время:** рейтинг МРСР x 1 день
**Проверка:** проверка умения Ремонт компьютеров (рейтинг МРСР)
**Детали:** размер программы ЧОКа
**Инструменты:** персональный компьютер (память: размер программы МРСР)
Комплект микроэлектроники
Кодировщик оптических чипов
**Установочная задача**
**Время:** рейтинг МРСР x 1 день
**Проверка:** проверка умения Ремонт компьютеров (МРСР)
**Детали:** МРСР ЦПЛ
МРСР ЦПД
**Инструменты:** комплект микроэлектроники

## ПАМЯТЬ ДЛЯ ХРАНЕНИЯ

Память для хранения аналогична жестким дискам на старых компьютерах. Любая программа из хранилища деки может быть загружена в деку с помощью операции Замена памяти. Любые утилиты, которые декер планирует использовать во время бега, должны быть сохранены в памяти для хранения. Данные для загрузки и выгрузки также могут храниться там, или в более дешевом автономном хранилище.

Правило скорости загрузки из Матрицы 1.0, которое регулировало скорость передачи данных между памятью хранения и активной памятью, не применяется в Матрице 2.0.

## КОНСТРУИРОВАНИЕ ПАМЯТИ ДЛЯ ХРАНЕНИЯ

**Программная задача:** нет
**Изготовительная задача:** нет
**Установочная задача**
**Время:** объем памяти /100 дней (округление вверх)
**Проверка:** проверка умения Ремонт компьютеров (объем памяти / 100, округление вверх)
**Детали:** Объем памяти ЧОПа
Объем памяти ЦПД / 10 (округление вверх)
**Инструменты:** набор микроэлектроники

## РАЗЛИЧНЫЕ КОМПОНЕНТЫ

Определенные компоненты деки с фиксированной ценой, такие как корпус, разъемы и видеоэкраны, действуют одинаково, независимо от того, подключены ли они к дешевой CyberShak, которую какой-нибудь хакер из средней школы использует для исправления своих оценок, или к лучшему продукту из лабораторий Фаерлайт.

Корпус деки защищает ее от ежедневных толчков и ударов жизни бегущего в тени. Если дека подвергается физическому повреждению, то рейтинг ее Тела равен 1. Стоимость чехла ничтожна по сравнению со стоимостью других компонентов деки. Если кто-то захочет купить кучу запасных чехлов, то предположим, что они стоят по 10 нюен за штуку. Цены на другие базовые компоненты указаны в Таблице стоимости компонентов.

См. описание разъемов, офлайновых хранилищ и видеоэкранов на стр. 73, **SR2**.

## ТАБЛИЦА СТОИМОСТИ КОМПОНЕНТОВ

| Компонент | Базовое время | Порог | Цена |
|---|---|---|---|
| Корпус | | | |
| Базовый (Прочный 1) | нет | нет | Незнач. |
| Уровень 1 (Прочный 2, Пуленепробиваемый 1) | нет | нет | 500¥ |
| Уровень 2 (Прочный 3, Пуленепробиваемый 2) | нет | нет | 2,000¥ |
| Уровень 3 (Прочный 4, Пуленепробиваемый 3) | нет | нет | 5,000¥ |
| Разъем | 48 часов | кол-во разъемов + 1 | 250¥ |
| Офлайновое хранилище (ЧОП) | 24 часа | 3 | 50¥ + 5¥ за Мп |
| Видеоэкран | 12 часов | 4 | 100¥ |

## ДЕКИ НА ЗАКАЗ

В Матрице 2.0 декеры могут заказывать деки у производителей, которые собирают их из компонентов, указанных декером. Таблица стоимости компонентов деки предоставляет формулы для расчета цен на эти компоненты. Каждая формула являет собой полную стоимость компонента, включая программное обеспечение, железо, цепи, установку - полный пакет. Просто вставьте свой кредстик, и мастер дек засунет все это в вашу деку, готовое к запуску.

Формулы выводятся из стоимостей программного обеспечения, чипов, схем и т. д., указанных в описании задачи.

Компоненты с программным обеспечением имеют Программный Коэффициент (ПК), множитель в формуле цены для программного обеспечения. ПК определяется в соответствии с конкретным рейтингом деки, называемым базисом ПК. Например, базисом ПК для Закалки деки является рейтинг MPCP деки. В Таблице программных коэффициентов показаны ПК для различных рейтингов.

Например, дека MPCP-8 имеет ПК 500 нюен в соответствии с формулой программы Закалки.

## ТАБЛИЦА ПРОГРАММНЫХ КОЭФФИЦИЕНТОВ

| Рейтинг программы | ПК (в нюенах) |
|---|---|
| 1–3 | 100 |
| 4–6 | 200 |
| 7–9 | 500 |
| 10+ | 1,000 |

Конечно, декер может сбить цены и больше. Например, если он уже имеет объектный код для своей MPCP, то ему нужны только ЧОК и установочные части. Цены на них могут быть рассчитаны, исходя из описания задачи MPCP.

## ТАБЛИЦА СТОИМОСТИ КОМПОНЕНТОВ ДЕКИ

| КОМПОНЕНТ | Формула цены (все цены в нюенах) |
|---|---|
| Софт Персоны | |
| MPCP | Рейтинг MPCP $^2$ x [(8 x ПК) + 195]<br>ПК базис: MPCP |
| Тело или Уклонение | Рейтинг x [(3 x ПК) + 95]<br>ПК базис: рейтинг программы |
| Маскировка или Сенсор | Рейтинг x [(2 x ПК) + 75]<br>ПК базис: рейтинг программы |
| Память | |
| Активная память | Мп x 7.5¥ |
| Память для хранения | Мп x 6¥ |
| Компоненты деки | |
| Интерфейс СИСВ | Горячая дека: (Рейтинг MPCP x [(ПК x 2) + 40] + (Рейтинг MPCP x 50)<br>Холодная дека: [Рейтинг MPCP x (ПК x 20)] + (Рейтинг MPCP x 25)<br>ПК базис: MPCP |
| Закалка | (Закалка x [(ПК x 8) + 160] + (Закалка x 70)<br>ПК базис: MPCP |
| Фильтр Анти-IC | (Рейтинг MPCP x [(ПК x 4) + 115] + 5,000<br>ПК базис: MPCP |
| Скорость ввода-вывода | Скорость в Ме/сек x 30 |
| Увеличение Отклика | [(Рейтинг MPCP x Отклик) x (ПК + 80)] + (Отклик x 105)<br>ПК базис: MPCP |
| Спутниковый интерфейс | (Рейтинг MPCP x [(ПК x 2) + 40] + (Рейтинг MPCP x 35)<br>ПК базис: MPCP |

## СКИДОЧНЫЕ ПАКЕТЫ

Как правило, декеры получают 10-процентную скидку при заказе полной деки (MPCP, чипы Персоны и интерфейса СИСВ, а также дополнительные компоненты и функции).

После особенно прибыльного забега СьюзиКью решает побаловать себя новой кибердекой. Она заказывает деку MPCP-8/6/6/6/6 с Увеличением Отклика-2, скоростью ввода-вывода 480 Ме/сек, Закалкой-4, фильтром Анти-IC, 1,000 Мп активной памяти, 1,500 Мп памяти для хранения и горячим интерфейсом СИСВ.

Расчет цен на новую деку СьюзиКью выглядит следующим образом:

MPCP
82 x [(8 x 500) + 195] = 64 x 4,195 = 268,480
Тело:
62 x [(3 x 200) + 95] = 36 x 695 = 25,020
Уклонение:
62 x [(3 x 200) + 95] = 36 x 695 = 25,020
Маскировка:
62 x [(2 x 200) + 75] = 36 x 475 = 17,100

Сенсор:
62 x [(2 x 200) + 75] = 36 x 475 = 17,100
Активная память:
1,000 x 7.5 = 7,500
Память для хранения:
1,500 x 6 = 9,000
Интерфейс СИСВ:
(82 x [(500 x 2) + 40]) + (8 x 50) = (64 x 1,040) + 400 = 66,560 + 400 = 66,960
Увеличение Отклика:
[(82 x 2) x (500 + 80)] + (2 x 105) = (128 x 580) + 210 = 74,450
Скорость ввода-вывода:
480 x 30 = 14,400
Закалка:
(42 x [(500 x 8) + 160]) + (4 x 70) = (16 x 4,160) + 280 = 66,560 + 280 = 66 840
Фильтр Анти-IC:
(82 x [(500 x 4) + 115]) + 5,000 = (64 x 2,115) + 5 000 = 135,360 + 5,000 = 140,360

В совокупности цена деки составляет 732,230 нюен. С базовой 10-процентной скидкой на пакет Сьюзи выставили счет на 659,007 нюен. Более щедрая 20-процентная скидка на пакет снижает цену до 585,784 нюен.

| | |
|---|---|
| MPCP | 268,480 |
| Тело | 25,020 |
| Уклонение | 25,020 |
| Маскировка | 17,100 |
| Сенсор | 17,100 |
| Активная память | 7,500 |
| Память для хранения | 9,000 |
| Интерфейс СИСВ | 66,960 |
| Увеличение Отклика | 74,450 |
| Скорость ввода-вывода | 14,400 |
| Закалка | 66,840 |
| Фильтр Анти-IC | 140,360 |
| | |
| ИТОГО | 732,230 |
| 10-процентная скидка | 73,223 |
| 20-процентная скидка | 146,446 |

## ОПЦИОНАЛЬНОЕ ПРАВИЛО: КРУПНОГАБАРИТНЫЕ ДЕКИ

Все базовые значения для создания деки предполагают, что производитель или мастер конструирует стандартную портативную кибердеку - лэптоп по терминологии двадцатого века. Но кибердеку можно сделать крупногабаритной - построить более крупную, быструю и дешевую, с устаревшими компонентами размером с настольный компьютер и внешними блоками для специальных функций.

Крупногабаритные процессоры, содержащие MPCP, софт Персоны, Увеличение Отклика, Закалку и скорость ввода-вывода, весят под 10 кг. Все остальные крупногабаритные компоненты весят на 2 кг больше, чем стандартные компоненты. Полная крупногабаритная дека выходит размером с настольный компьютер двадцатого века.

При использовании крупногабаритного конструирования уменьшите пороги изготовления и установки на 2 и снизьте стоимость деталей на 50 процентов. Такая же скидка распространяется и на деки, собранные на заказ. Крупногабаритные компоненты несовместимы со стандартными деками.

С другой стороны, крупногабаритные и стандартные колоды запускают один и тот же софт, а программы, разработанные для крупногабаритной деки, можно в любое время внедрить в ЧОК для обычной деки - программа есть программа. Точно так же одни и те же утилиты работают как на стандартной, так и на крупногабаритной деке.

ВЧ-деки не могут быть крупногабаритными. Вы никогда не найдете шляпу, которая подошла бы...

## ОПЦИОНАЛЬНОЕ ПРАВИЛО: КОММЕРЧЕСКИЕ КОНВЕРСИИ

В рамках Матрицы 1.0 декеры приобретали легальные кибертерминалы по уличным ценам, что отражало начальные шаги конверсии деки: скрывания подписи MPCP, расширения материнской платы для размещения чипов Уклонения и Маскировки и т. д. Они сохраняли коммерческие схемы для таких функций, каЗакалка или скорость ввода-вывода и добавляли модули для Увеличения Отклика. Правила Матрицы 1.0 отражали паразитическую субкультуру декеров, которая адаптировала инструменты основной культуры - законного использования компьютера - для собственных целей.

Правила Матрицы 2.0 отображают значительный прогресс в возможностях нелегальных программистов и мастеров дек, а также незаконных технологий Матрицы. Даже коммерческие машины, такие как замечательная Фаерлайт Экскалибур, сегодня сильно отстают от УР. В результате, большинство декеров в Матрице 2.0 собирают свои собственные деки или покупают деки, адаптированные к их собственным требованиям. Мастера дек - самый распространенный источник кастомизированных дек, но некоторые производители также производят подобные машины (подробнее см. в архетипе **Мастера дек**, стр. 92).

## ОПЦИОНАЛЬНОЕ ПРАВИЛО: ШИРИНА КАНАЛА

Ширина канала - это скорость, с которой данные перемещаются по соединению. Акустические модемы старых технологий измеряли пропускную способность в бодах или битах в секунду. Модем со скоростью 2,400 бод может принимать или отправлять 2,400 бит в секунду. При использовании современных оптических технологий ширина канала измеряется в Ме/сек: мегапульсах в секунду.

Существуют два типа ширины каналов по правилам Матрицы 2.0: ширина канала иконки и ширина канала ввода-вывода. Ширина канала иконки передает команды и сенсорные данные на деку и с нее. Пропускная способность ввода-вывода используется для передачи данных. Оба типа ширины канала влияют на размер цифрового следа декера, который, в свою очередь, влияет на то, насколько легко программы trace IC могут определить местонахождение декера (для информации об использовании опционального правила ширины канала см. **Джекпоинты** на стр. 14 в разделе **Гриды и хосты** и **След** на стр. 45 в разделе **Ликвидация Единичного Доступа**).

Мастер Игры может использовать одну или обе формы ширины канала во время игры. Необязательное правило ширины канала иконки простое, а правило пропускной способности ввода-вывода более сложное. Если группа решает не использовать опциональные правила ширины канала, то считайте, что любое сетевое соединение работает на почти мгновенных скоростях. Скорость ввода-вывода кибердек определяет скорость передачи данных для каждого рабочего цикла согласно правилам по Матрице, второй редакции **Shadowrun**.

## ШИРИНА КАНАЛА ИКОНКИ

Ширина канала иконки используется для всех коммуникаций и сигналов СИСВ между кибердекой и Матрицей. Ширина канала равна сумме рейтингов программ Персоны декера и рейтингов всех утилит, загруженных в активную память его деки. MPCP деки, опции утилит, такие как опция скрытности, и опции, уменьшающие размер памяти, такие как опция оптимизации, не влияют на ширину канала иконки.

Декер должен установить ширину канала иконки в начале матричного бега. Ширина канала остается постоянной на протяжении всего бега - декер не может изменить ее размер без отключения и начала нового бега (единственное исключение из этого правила см. в главе **Приостановление операций иконки**). Если что-то разрушает или снижает рейтинг программы декера, ширина канала иконки может быть изменена, но ее нельзя уменьшать, чтобы осложнить отслеживание его цифрового следа.

Перед отключением декеры могут уменьшить ширину канала иконки, сделав рейтинги своей Персоны ниже, чем фактическое значение. Любые пониженные рейтинги должны оставаться таковыми до конца бега.

Декеры могут не снижать рейтинги своих утилит - утилиты не работают при значениях, меньших, чем их полные рейтинги. Обратите внимание, что фактический размер утилит в памяти не влияет на ширину канала иконки.

Сайдуиндер имеет деку MPCP-6/5/3/4/4. Она не уменьшала ни один из рейтингов своей Персоны, чтобы уменьшить ширину канала иконки, поэтому код ее Персоны код имеет пропускную способность 5 + 3 + 4 + 4 - или 16 Ме/сек.

Сайдуиндер также загрузила Sleaze-5, Deception-4, Attack-6 и Analyze-4 в активную память своей деки. Это добавляет еще 19 Ме/сек к ширине канала, что в сумме составляет 35 Ме/сек.

Сайдуиндер решает, что хочет загрузить еще 5 Мп кода утилит для бега, что увеличивает ширину канала иконки до 40.

## ШИРИНА КАНАЛА ВВОДА-ВЫВОДА

Ширина канала ввода-вывода обрабатывает загрузки и выгрузки. Дека с пропускной способностью ввода-вывода 10 Ме/сек может выгрузить или загрузить 10 Мп данных в секунду или 1,000 Мп данных за 100 секунд. Декеры могут изменить ширину канала ввода-вывода деки в любое время, выполнив операцию Перенастройка.

Декеры могут увеличить ширину канала ввода-вывода своей деки путем перераспределения Ме/сек с ширины канала иконки, но в таком случае декер должен приостановить операции своей иконки пока делает это (см. **Приостановление операций иконки**).

### Передача данных

При подключении к Матрице на скорости 20 Ме/сек загрузка 1,000 Мп занимает 50 секунд - достаточно быстро для легальных пользователей, но почти смертельно для декера, пытающегося оставаться на шаг впереди black IC. Тоже относится и к декерам, пытающимся загрузить подмененные файлы данных или заминированные программы приложений.

Чтобы избежать подобного риска, большинство декеров стараются максимально уменьшить ширину своего канала. В качестве последнего средства они осуществляют операцию перенастройки ширины канала, хватают ценные данные и сбрасывают дополнительные Ме/сек, как только закончат. Большая ширина канала, когда декеру она не нужна, может вылиться в катастрофу, если trace IC захватит его информационный след.

### Загрузки утилит

Операция Замена памяти позволяет декерам загружать новые копии утилит на свои деки. Это может быть очень удобно при изменении набора утилит на деке либо замене устаревших или вышедших из строя утилит. Скорость операции Замена памяти зависит от ширины канала ввода-вывода деки (подробности см. в разделе **Системные операции** на стр. 117).

### Мультиплексирование

Мультиплексирование позволяет декеру загружать несколько утилит или загружать и выгружать файлы и программы одновременно. Чтобы осуществить мультиплексирование, декер разделяет Ме/сек своей ширины канала ввода-вывода между разными заданиями так, как ему нравится. Например, декер с шириной канала ввода-вывода в 100 Ме/сек может загружать файлы со скоростью 25 Ме/сек, а утилиты - со скоростью 75 Ме/сек. Мультиплексирование - это Свободное Действие, не требующее проверок.

### Перенастройка

Перенастройка подразумевает процесс изменения ширины канала ввода-вывода во время матричного бега с помощью использования операции Перенастройка (см. дополнительную информацию в разделе **Системные операции** на стр. 117)

### Приостановление операций иконки

Декеры могут перенаправить ширину канала иконки на скорость ввода-вывода, приостановив свою иконку. Тем не менее, Ме/сек ширины канала не могут быть разделены - необходимо переназначить всю ширину канала иконки целиком. Например, декер с шириной канала иконки 35 Ме/сек может переназначить все эти 35 Ме/сек на ширину канала ввода-вывода, но не 15 Ме/сек из них. Приостановление операций иконки - это Свободное Действие.

Все рейтинги Персоны - MPCP, Тело, Уклонение, Маскировка и Сенсор - опускаются до 1, когда операции иконки приостановлены. Не важно, насколько взвинченным может быть Увеличение Отклика кибердеки, декер все равно получает только 1d6 для Инициативы. Декер также теряет дополнительные кубики Инициативы за фильтры реальности и управление через ПНИ. Наконец, рейтинги всех утилит снижаются вдвое (округление вниз).

Чтобы восстановить пониженные рейтинги до исходных значений, декер должен перераспределить ширину канала обратно в исходное состояние, что требует еще одного Свободного Действия. Однако рейтинги не возвращаются к исходным значениям вплоть до следующего доступного декеру действия. Например, если декер приостанавливает операции иконки и подвергается атаке со стороны IC, он может вернуть обратно ширину канала ввода-вывода в любой момент, но до следующего действия ему придется сражаться с IC с уменьшенными рейтингами Персоны и утилит, а также с Инициативой, основанной на этих уменьшенных значениях. Это очень опасный вариант.

# МАСТЕР ДЕК

«Каждый, кто собирается основательно покопаться в Матрице, приходит ко мне - или к кому-то вроде меня. Если, конечно, они не потратили несколько лет на то, чтобы стать таким же профессионалом, как я. Вы хотите заиметь горячую деку, вам нужны правильные товары - железо и софт. Вам нужен код? У меня есть код. Вам нужны чипы? У меня есть чипы. Если у вас есть деньги, то я обеспечу вас всем, что необходимо».

## ЦИТАТЫ

«Не говори мне, как ты хочешь, чтобы оно выглядело. Скажи мне, что ты хочешь, чтобы оно делало».

«У Мицухамы есть для этого новый алгоритм. Его пока нет в общем доступе, но за правильную цену...»

«Хорошо, а теперь снова подключись и скажи мне, то ли это, что ты имел в виду».

## КОММЕНТАРИЙ

Мастер дек олицетворяет вершину своего мастерства. Он мастер-программист, мастер микроэлектроники - он может производить все, что угодно в отношении кибердек или программ, которые только могут понадобиться декеру. Если у персонажа есть контакт мастера дек, то не обращайте внимания Индекс улиц в ценах - персонаж получает все по списку пока он поддерживает хорошие отношения с мастером дек. Хотя мастер не терпит матричных позеров и декеров-новичков. Если вы не серьезно относитесь к бегу по сетям, не тратьте его время зря.

**Атрибуты**

Тело: 3
Скорость: 2
Сила: 2
Харизма: 3
Интеллект: 6 (8)
Сила воли: 5
Сущность: 1.6
Реакция: 5

**Умения**

Компьютеры: 7
Компьютеры (софт): 10
Компьютеры (железо): 9
Ремонт компьютеров: 10
Компьютерная теория: 4
Электроника: 3
Ремонт электроники: 4
Этикет (Матрица): 4
Этикет (улицы): 3

**Инициатива:** 5 + 1d6 (Матричная инициатива зависит от снаряжения)
**Рейтинг профессионализма:** 1-2

**Кибервэр**

Датаджек, 600 Мп памяти
Энцефалон-4 (Пул Задач 3d6)
Софтлинк-2
СПД(ввод-вывод)-4

**Снаряжение**

По мере необходимости

# МАГАЗИН ДЕК

Вы не найдете магазин дек в торговом центре. Снаружи его не будет висеть неоновая вывеска с надписью: «Здесь продаются крайне нелегальные кибердеки». Магазин дек может быть спрятан за законным фронтоном, или предприятием, расположенным за нанятыми самураями, громилами местной организованной преступной группировки или за другой, столь же смертоносной силой. Все это часть накладных расходов, чаммер.

Внутри магазин дек может представлять собой чертово крысиное гнездо из компонентов, кодировочных рабочих станций, чипов и сырых оптических кристаллов, разложенных по полкам и стеллажам. Или же магазин может быть комплексом, в сравнении с которым любая другая чистота и аккуратность покажется не лучше свинарника в стиле модерн. В этой области правят личный стиль и компетентность, а не домоводство.

Независимо от того, как он устроен, стоимость оборудования магазина прибавляет ему 300,000 нюен стоимости. Если мастер дек уже работает в течение длительного времени, то в магазине есть несколько чистых чипов, логических цепей и вспомогательных компоненты, такие как биосканеры и интерфейсы СИСВ, стоимость которых измеряется тоннами нюен. Он поддерживает локальную вычислительную мощность с помощью нескольких гигапульсов адресной памяти и рабочей станции или мейнфрейма разработки для настоящих топовых кодеров. Чипы и минидиски с мегапульсами исходного кода валяются вокруг в соответствии с какой-то организационной схемой - может быть, аккуратно, а может быть, каким-то хаотическим образом, который может понять только сам мастер дек.

Раньше дети росли, мечтая попасть в мастерскую Санты. Это место - то, о чем мечтают декеры, даже если эльфы здесь хорошо вооружены и склонны к насмешкам при помощи игры слов на Сперетель.

О, и даже не думайте о том, чтобы совершить бег в это место. Мысль обо всем этом снаряжении может быть заманчивой, но любой, кто нападет на магазин дек, вызовет гнев мастера дек и его наемных мускулов, не говоря уже о каждом декере, который зависит от магазина. Дрек, с таким же успехом ты мог бы передать все свои деньги Всеобщему Братству и отправить Одинокой Звезде итоговый отчет о всех своих бегах - и то ты умрешь быстрее.

# ПРОГРАММЫ

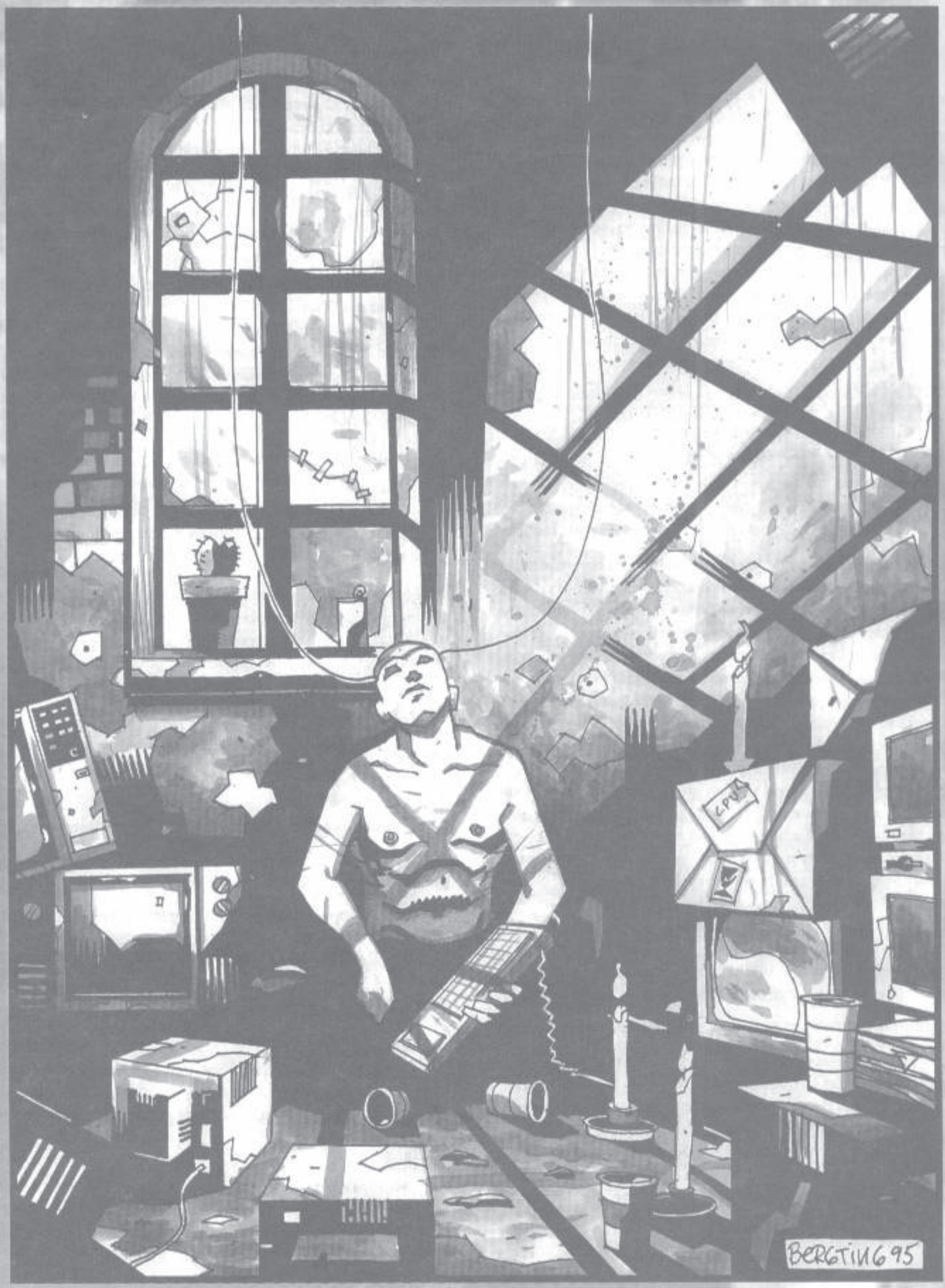
Дайте мне мой лук пылающего кода. Дайте мне мои стрелы дизайна.

**- Иерусалим, декер**

Декеры используют самые разные виды программы. Программы Персоны определяют онлайновую иконку декера. Утилиты помогают ему выполнять системные операции или служат в качестве инструментов для определенных действий. Наборы командных программ дают компьютерам приказ на выполнение определенных заданий.

Этот раздел описывает различные виды программ и предоставляет правила для их создания или программирования. Процесс программирования применяется к созданию любого типа программы, от самой смертоносной утилиты атаки до простой электронной таблицы.

Обратите внимание, что правила, представленные в этом разделе, не применяются к программам Персоны и дек. Правила для этих программ указаны в разделе **Кибердеки**, стр. 81.


BERGTING 95

## ИСХОДНЫЙ И ОБЪЕКТНЫЙ КОД

Исходная программа, также называемая исходным кодом - это оригинальная форма программы. Все исходные программы написаны на языках программирования, понятных людям. Общие языки программирования В Шестом Мире включают HoloLISP, InterMod, MATCom и Oblong. Эти языки используют различные комбинации словесного или письменного ввода и динамических манипуляций иконок для сочетания кода иконок в виртуальной реальности, чтобы буквально строить программы.

После того, как программист написал исходную версию программы, он может преобразовать ее в объектный формат. Объектный формат строится на фактическом машинном языке - наборе связанных голографических конструкций, которые составляют исполняемую программу в технологии Матрицы. Объектный код - это то, что загружается в память при запуске утилиты или встраивается в ЧОК.

Декер должен иметь исходный код программы для ее обновления или модифицирования. Копии объектного кода программ нельзя использовать для изменения программы.

## УТИЛИТЫ

Теоретически, достаточно богоподобный декер мог бы управлять Матрицей, имея только лишь свою Персону и умения. Однако менее божественные сетевики должны дополнить свои ничтожные навыки служебными программами. Утилиты бывают четырех видов: операционные, специальные, атакующие и защитные. Операционные утилиты применимы к системным проверкам декера. Они оказываются особенно полезными при выполнении системных операций, потому и называются операционными. Специальные утилиты выполняют особые задачи в Матрице. Атакующие утилиты используются для повреждения противостоящих декеров, программ IC и т. д. Защитные утилиты предназначены для предотвращения или уменьшения ущерба, получаемого во время кибербоя.

Значение множителя, показанное в описании каждой утилиты, используются в программных задачах (см. **Кибердеки**, стр. 81) и программировании (см. **Размер программы**, стр. 101). В каждом списке также отмечаются любые системные операции, для которых можно использовать утилиту (см. описание и правила по системным операциям в разделе **Системные операции**, стр. 108). В описании некоторых утилит также перечислены опции, которые могут использоваться с утилитой (описание и правила для опций утилит см. в разделе **Опциональное правило: параметры утилит** на стр. 102).

Если не указано иного, то для функционирования утилита должна быть предварительно загружена как в активную память, так и в онлайновую иконку декера.

## ОПЕРАЦИОННЫЕ УТИЛИТЫ

Операционные утилиты помогают декерам выполнять системные операции, так же, как смартлинк самурая делает его оружие более эффективным инструментом, а его подкожная броня усиливает его бронекуртку. Операционные утилиты сокращают пороги системных проверок декера на свой рейтинг (см. **Системные проверки**, стр. 19 в **Матрице 2.0**). Декеры могут выполнять системные операции без утилит (см. **Системные операции**, стр. 108) - отсутствие нужной программы не делает операцию невозможной, просто более сложной.

Все операционные утилиты могут использовать ДВК, одноразовость, оптимизацию и опцию сжатия.

### Analyze

**Множитель:** 3

**Системные операции:** Анализ IC, Анализ иконки, Анализ безопасности, Обнаружить IC

Утилита анализа уменьшает пороги системных проверок, которые определяют IC, программы и другие ресурсы или события, управляемые хостом.

### Browse

**Множитель:** 1

**Системные операции:** Обнаружить узел доступа, Обнаружить файл, Обнаружить подключение

Утилита просмотра уменьшает пороги проверок Каталога, совершаемых с целью обнаружения определенных данных или системных адресов. В отличие от утилит анализа и сканирования, которые ищут матричную активность, утилита просмотра работает с содержимым или функциями реального мира этих узлов данных.

### Commlink

**Множитель:** 1

**Системные операции:** Перенастройка, Сделать звонок

Утилита комлинка уменьшает пороги любых проверок, которые влияют на коммуникационную связь декера.

### Crash

**Множитель:** 3

**Системные операции:** Сбой приложения, Сбой хоста

Утилита сбоя выполняет именно то, что указано в ее названии: уменьшает пороги для попыток декера устроить сбой приложения или хоста.

### Defuse

**Множитель:** 2

Утилита обезвреживания снижает пороги системных проверок обезвреживания data-bombs (см. **Data-bombs** на стр. 41).

### Deception

**Множитель:** 2

**Системные операции**: Изящное Отключение, Войти в (МТГ, РТГ или хост)

Если не указано иного, то обманная утилита может использоваться для уменьшения порога всех проверок Доступа.

### Decrypt

**Множитель:** 1

**Системные операции:** Расшифровать доступ, Расшифровать файл, Расшифровать подключение

Утилита расшифровки уменьшает пороги любых системных проверок, предназначенных для защиты от программ scramble IC.

### Desinfect

**Множитель:** 2

**Системные операции:** Дезинфекция

Эта утилита дезинфекции снижает пороги любых системных проверок, совершаемых для уничтожения вирусов worm.

### Evaluate
**Множитель:** 2
**Системные операции**: Обнаружить ценные данные

Утилита оценки просеивает большие выборки данных, чтобы найти ценную добычу. Однако утилита быстро деградирует по мере изменения рыночных реалий. Мастер Игры бросает 1d6 / 2 (округление вверх) в конце каждого бега. Рейтинги всех программ оценки снижаются на результат броска. Потеря эффективности происходит независимо от того, находится ли декер в игре в данный момент или нет.

Декеры с исходным кодом утилит оценки могут обновлять их по стандартным правилам (см. **Обновления** на стр. 83) или тратить Очки Кармы на их восстановление - 1 очко Кармы восстанавливает 1 пункт рейтинга утилиты оценки. Эти расходы представляют собой время, потраченное на анализ фондового рынка, слухи, новостные сюжеты, кулуарные разговоры и другие данные для программы оценки.

### Mirrors
**Множитель:** 3
**Системные операции:** Приманка

Утилита зеркал уменьшает пороги декера при системных проверках, используемых в операции Приманка.

### Read/Write
**Множитель:** 2
**Системные операции:** Загрузить данные, Редактировать файл, Выгрузить данные

Утилита чтения/записи уменьшает пороги системных проверок, совершаемых для вышеперечисленных операций, а также для любых других системных проверок, которые могут потребоваться при доступе, редактировании или загрузке/создании данных в Матрице.

### Relocate
**Множитель:** 2

Утилита перемещения уменьшает пороги специальных проверок, совершаемых для обхода trace IC, которые начали свой цикл обнаружения (см. **Trace IC**, стр. 45, для дополнительной информации).

### Scanner
**Множитель:** 3
**Системные операции:** Обнаружить декера, Обнаружить фрейм

Утилита сканирования уменьшает пороги системных проверок, выполняемых во время операций по поиску декеров, фреймов или их эффектов.

### Spoof
**Множитель:** 3
**Системные операции:** Управлять подключением, Редактировать подключение, Отслеживать подключение

Утилита подделки уменьшает пороги всех системных проверок, совершаемых, чтобы повлиять на подключенные устройства системы и подсистемы.

### Validate
**Множитель:** 4
**Системные операции:** Сбросить лог, Проверить код доступа

Утилита проверки уменьшает пороги любых системных проверок, совершаемых для внесения административных изменений или чтения административных логов.

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ УТИЛИТЫ

Специальные утилиты выполняют особые задачи. Их нельзя запрограммировать на лету - если у декера нет предварительно загруженной программы, то он не сможет выполнить задачу.

### Compressor
**Множитель:** 2

Утилита компрессии уменьшает размер загружаемых или выгружаемых данных на 50 процентов. Максимальный размер файла, который может обрабатывать утилита компрессии, составляет ее Рейтинг x 100 Мп. Файл размером 100 Мп будет сжат до 50 Мп, вдвое сокращая время, которое требуется для загрузки или скачивания.

У деки должно быть достаточно активной памяти, чтобы вместить распакованный размер загруженной сжатой утилиты. Если дека не имеет нужного количества активной памяти, то она не сможет выполнить операцию Замена памяти. Например, для загрузки сжатых 100 Мп утилиты требуется 100 Мп свободной активной памяти, даже если программа в это время сжата до 50 Мп для загрузки.

Для распаковки файла или программы в Матрице требуется Сложное Действие. Сжатые файлы и программы должны быть распакованы, прежде чем их можно будет прочитать или использовать.

### Sleaze
**Множитель:** 3

Утилита скрытности комбинируется с рейтингом Маскировки деки для повышения Коэффициента Обнаружения деки: (Маскировка + Sleaze) / 2, округление вверх.

### Track
**Множитель:** 8

В наименее уважаемых из нынешних публикаций, посвященных Матрице, утилита отслеживания описывается как «trace IC для декеров». Большинство источников приписывают ее разработку программисту Ренраку, который декомпилировал утилиту-ищейку Одинокой Звезды (см. книгу-источник **Lone Star**, стр. 123). Когда команда программистов разработала открытый алгоритм поиска, который превзошел исходный дизайн ищейки, младший инженер из штата исчез в тенях с исходным кодом. Через несколько недель утилиты отслеживания стали появляться в файлах каталога Рая Хакера и других популярных источников программного обеспечения.

В игре утилита отслеживания используется как боевая программа против враждебных декеров. После каждой успешной атаки, запомните количество успехов, набранных атакующим декером. Целевой декер должен совершить проверку Уклонения (рейтинг Track). Если проверкой Уклонения не набирается такое же или большее количество успехов, то утилита отслеживания атакующего фиксируется на цифровом следе целевого декера и начинает свой цикл обнаружения, аналогично trace IC (см. **Trace IC**, стр. 45). Разделите 10 на чистые успехи атакующего, чтобы определить, сколько ходов требуется утилите отслеживания, чтобы определить местонахождение джекпоинта целевого декера.

Целевой декер может попытаться убежать от атакующего путем выхода или отключения. Тем не менее, утилита отслеживания усложняет операции выхода и может отследить отключившегося декера так же, как trace IC.

Целевые декеры могут использовать утилиту перемещения против программ отслеживания, как и против вообще любой другой программы отслеживания (см. **Перемести это**, стр. 46, в разделе **Ликвидация Единичного Доступа**). При этом целевой декер выполняет свою проверку против рейтинга Сенсора атакующего декера, вместо рейтинга Управления системы. Если утилита перемещения преуспевает, программа отслеживания терпит поражение. Атакующий должен снова успешно атаковать целевого декера, прежде чем использовать утилиту отслеживания против своего противника.

Конечно, целевой декер всегда может вывести из строя Персону атакующего, что остановит все его надоедливые программы.

## АТАКУЮЩИЕ УТИЛИТЫ

Атакующие утилиты наносят урон иконкам декеров, программам IC, запущенным программам, файлам данных - почти всему. Некоторые утилиты, такие как утилита атаки, представляют собой общую разрушительную логику грубой силы. Другие - более тонкие и специализированные.

Декер может запрограммировать утилиту атаки на лету (см. **Кибербой**, стр. 123), но не может программировать какие-либо другие атакующие утилиты во время бега.

В нижеследующих описаниях указаны цели, которые каждая утилита может атаковать.

### Attack

**Множитель**
Легкий: 2
Умеренный: 3
Серьезный: 4
Летальный: 5

**Цель:** декеры, фреймы, IC, ПБ (см. **Искусственный интеллект**, стр. 138)

**Параметры:** область, преследователь, ДВК, лимит, одноразовость, оптимизация, проникновение, скрытность, нацеливание

Утилита атаки, наименее изощренная атакующая программа, может быть запрограммирована на нанесение урона от легкого до смертельного. Она производит выборку алгоритмов целевых иконок и пытается внести довольно грубые ошибки памяти в наиболее часто используемые сегменты кода иконки. В кибербое это означает прямую атаку по Счетчику Здоровья декера или иконки IC.

Утилита атаки влияет только на онлайновые иконки и не действует на мясное тело декера или кибердеку.

### Black Hammer

**Множитель:** 20
**Цель:** декеры
**Параметры:** одноразовость, оптимизация, нацеливание

Два года назад она была лишь слухом, в прошлом году это было новейшее оружие на деках элиты БОГа Одинокой Звезды. В этом году эта так называемая утилита черного молота появилась в теневых руках.

Утилита черного молота - это программа black IC, которая нацеливается на декера, а не на деку. Она может убить декера, не отключая его кибердеку, так что джекпоинт декера останется отслеживаемым. Черному молоту не хватает похожих на blaster возможностей ведомых мейнфреймом black IC, но в остальном его эффекты идентичны эффектам смертельного black IC (см. **Black IC**, стр. 47 в разделе **Ликвидация Единичного Доступа**).

Максимальный рейтинг утилиты черного молота составляет половину умения Компьютеры программиста, округление вверх. Программа может быть установлена в полуавтономного бота (ПБ) (см. **Искусственный интеллект**, стр. 140), но не в фрейм.

### Hog

**Множитель:** 3
**Цель:** декеры
**Параметры:** ДВК, одноразовость, оптимизация, нацеливание

Hog - это вирусное оружие, используемое декерами против других декеров. Он вводит простой самовоспроизводящийся код в целевую кибердеку. Самовоспроизводящийся код занимает активную память деки и приводит к сбою запущенных утилит.

Каждый раз, когда атакующий совершает успешную атаку с использованием этой программы, цель проходит проверку MPCP (рейтинг Hog) (Закалка уменьшает порог для этой проверки). Если атакующий выигрывает тест, утилита снижает рейтинг программы с наивысшим рейтингом, запущенной на целевой деке, на 1 пункт за каждые 2 чистых успеха, достигнутых атакующим. Утилита hog продолжает вытягивать такое же количество пунктов рейтинга в конце каждого последующего Боевого Хода, пока это не приведет к сбою программы. Затем утилита повторяет процесс со следующей программой с наивысшим рейтингом на целевой деке. Программа hog продолжает этот процесс до тех пор, пока это не приведет к сбою всех программ в целевой деке.

Программы, зараженные вирусом hog, работают с пониженным рейтингом до тех пор, пока вирус не выведет их из строя окончательно.

Декер может очистить зараженную деку от вируса, потратив Сложное Действие и успешно совершив проверку умения Компьютеры (рейтинг Hog - Закалка). Увеличьте порог на исходный рейтинг зараженной программы. Даже один успех при проверке стирает и вирус hog, и зараженную программу из активной памяти деки. Вирус не может быть очищен без удаления зараженной программы.

Декеры могут использовать операцию Замена памяти для перезагрузки программ, пораженных вирусом hog, или очищенных в ходе уничтожения вируса.

### Killjoy

**Множитель:** 10
**Цель:** декеры
**Параметры:** одноразовость, оптимизация, нацеливание

Утилита killjoy имитирует не смертельный black IC. Программы killjoy наносят оглушающий урон мясному телу декера. Во всем остальном утилита killjoy идентична утилите black hammer. Максимальный рейтинг программы для утилиты killjoy составляет половину умения Компьютеры программиста, округление вверх.

### Poison

**Множитель:** 3
**Цель:** декеры, фреймы, ПБ
**Параметры:** область, ДВК, одноразовость, оптимизация, нацеливание

Утилита яда атакует рейтинг Тела целевых Персон и ведет себя как acid IC. Если декер успешно атакует свою цель, то цель совершает проверку Тела (рейтинг Poison). Уменьшите рейтинг Тела целевой деки на 1 за каждые 2 чистых успеха, набранных атакующим.

### Restrict

**Множитель:** 3
**Цель:** декеры, фреймы, ПБ
**Параметры:** область, ДВК, одноразовость, оптимизация, нацеливание

Утилита ограничения атакует рейтинг Уклонения целевых Персон. Если декер успешно атакует свою цель, запомните количество успехов. Цель совершает проверку Уклонения (рейтинг Restrict). Уменьшите Уклонение цели на 1 за каждые 2 чистых успеха, набранных атакующим.

### Reveal

**Множитель:** 5
**Цель:** декеры, фреймы, ПБ
**Параметры:** область, ДВК, одноразовость, оптимизация, нацеливание

Программа раскрытия атакует рейтинг Маскировки целевых Персон. Цель совершает проверку Маскировки (рейтинг Reveal). Уменьшите рейтинг Маскировки цели на 1 за каждые 2 чистых успеха, набранных атакующим.

### Slow

**Множитель:** 4
**Цель:** IC
**Параметры:** область, ДВК, одноразовость, оптимизация, нацеливание

Утилита замедления снижает скорость выполнения проактивного IC. Каждый раз, когда декер попадает по IC утилитой замедления, совершите встречную проверку Сопротивления (рейтинг Slow) для целевой программы IC. Если проверка IC набирает больше успехов, то с ним ничего не происходит. Если проверка атаки slow набирает больше успехов, то IC теряет 1 действие за каждые 2 чистых успеха, набранных атакующим. Если у IC не осталось действий в ход, он зависает - уничтожается.

Обратите внимание, что временное отключение IC таким образом не позволяет IC повысить Очки Наблюдения декера. Однако для подавления IC требуется 1 пункт Маскировки (см. **Подавление IC**, стр. 40, в разделе Ликвидация Единичного Доступа). Если IC не подавляется в начале следующего Боевого Хода, Мастер Игры бросает Инициативу для IC по стандартным правилам, и IC возобновляет работу с того места, где остановился.

Реактивные IC не уязвимы для утилиты замедления. Trace IC уязвима для утилиты замедления только во время цикла охоты.

### Steamroller

**Множитель:** 3
**Цель:** Tar Baby, Tar Pits
**Параметры:** ДВК, одноразовость, оптимизация, нацеливание

Утилита steamroller - это особый тип программы атаки, которая наносит (Рейтинг)С урона программам tar IC. Программа steamroller невосприимчива к разрушительному эффекту программ tar (отсюда и название steamroller - он выравнивает tar). Уничтожение программ tar IC при помощи утилиты steamroller повышает Очки Наблюдения декера, если только программа steamroller не оснащена опцией скрытности или декер не подавляет IC в соответствии со стандартными правилами.

## ЗАЩИТНЫЕ УТИЛИТЫ

Защитные утилиты предназначены для предотвращения, уменьшения или устранения урона, полученного в кибербою. Защитные утилиты не могут быть запрограммированы на лету. Как и в случае с атакующими утилитами, добавляйте или вычитайте рейтинг утилит, как указано в описаниях.

### Armor

**Множитель:** 3
**Параметры:** оптимизация

Утилита брони снижает силу урона, нанесенного иконке декера, на свой рейтинг. Например, утилита брони уменьшает весь урон, нанесенный killer IC или утилитой атаки. Но против black IC она уменьшает только урон, получаемый иконкой декера, но не урон, получаемый его мясным телом. Короче говоря, утилита брони всегда эффективна против стандартного урона по Счетчику Здоровья иконки, но не влияет на побочный урон, нанесенный декеру или его деке, который может быть уменьшен Закалкой.

Утилита брони теряет 1 пункт рейтинга каждый раз, когда декер получает урон - каждый раз, когда она не может полностью поглотить урон от атаки. Декер может заменить ослабленную утилиту брони свежей копией программы, выполнив операцию Замена памяти.

### Camo

**Множитель:** 3
**Параметры:** одноразовость, оптимизация

Рейтинг утилиты камуфляжа добавляется к Следу, что препятствует попыткам trace IC вычислить цифровой след деки (подробности см. в разделе **Trace IC**, стр. 45). Кроме того, эта утилита действует как операционная утилита для операции Перенаправить цифровой след (см. **Системные операции**, стр. 117).

### Cloak

**Множитель:** 3
**Параметры:** одноразовый, оптимизация

Утилита cloak снижает пороги для проверок Уклонения, совершаемых во время боевых маневров (см. **Боевые маневры**, стр. 121, в разделе **Кибербой**).

### Lock-On

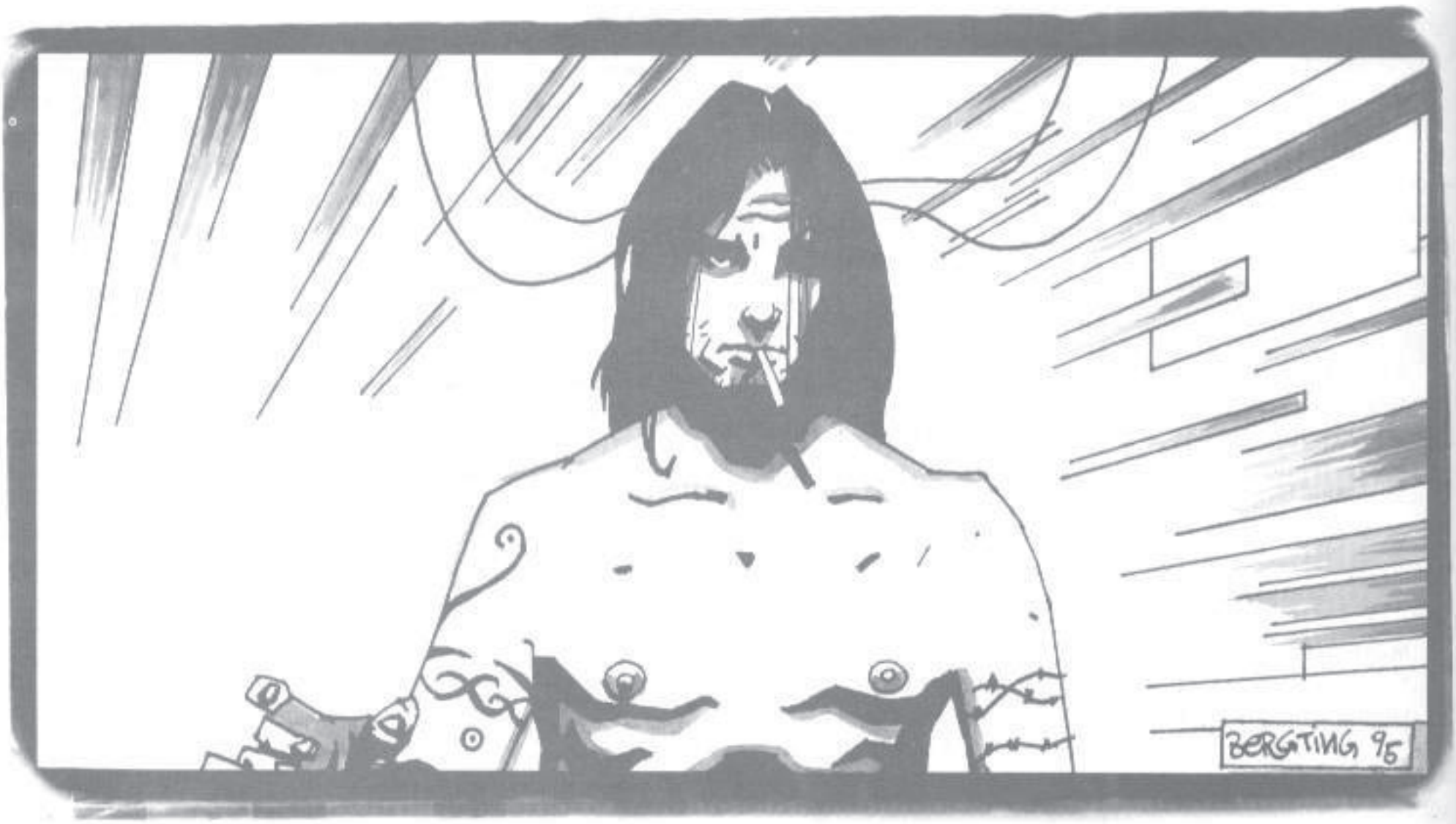
**Множитель:** 3
**Параметры:** одноразовость, оптимизация

Утилита lock-on уменьшает пороги для встречных проверок Сенсора, выполняемых во время боевых маневров (см. **Боевые маневры**, стр. 121, в разделе **Кибербой**).

### Medic

**Множитель:** 4
**Параметры:** ДВК, оптимизация

Утилита medic используется для уменьшения количества заполненных полей в Счетчике Здоровья иконки. Чтобы использовать эту утилиту, декер должен потратить Сложное Действие и пройти проверку успешности, используя количество кубов, равное рейтингу утилиты. Порог определяется уровнем повреждений, нанесенных иконке, как показано в Таблице порогов Medic.




Каждый успех, набранный при проверке успешности, излечивает 1 ранение на Счетчике Здоровья иконки. Программа теряет 1 пункт рейтинга каждый раз, когда она используется, независимо от того, успешно или нет. Декер может загрузить новую копию утилиты medic и восстановить ее полный рейтинг, выполнив операцию Замена памяти.

## ТАБЛИЦА ПОРОГОВ MEDIC

| Уровень ранения | Порог |
|---|---|
| Легкое | 4 |
| Умеренное | 5 |
| Серьезное | 6 |

### Restore

**Множитель:** 3

**Параметры:** ДВК, одноразовость, оптимизация

Утилита восстановления исправляет повреждение атрибутов онлайновой иконки. Однако программа не может исправить необратимые повреждения реальных чипов Персоны, нанесенные gray или black IC.

Чтобы использовать утилиту восстановления, декер совершает проверку restore против порога, равного рейтингу программы, нанесшей урон. Если урон иконке был нанесен разными программами, такими как Acid-4 и Poison-6 IC, то используется более высокий рейтинг.

Утилита восстанавливает 1 пункт повреждений за каждые 2 успеха, набранных при проверке restore.

### Shield

**Множитель:** 4

**Параметры:** оптимизация

Щит позволяет декеру парировать атаки во время кибербоя. Всякий раз, когда атака затрагивает Персону декера, он может совершить проверку shield против порога, равного умению атакующего - умению Компьютеры для декера, значение безопасности системы для программ IC, значение ДВК для фрейма, и так далее. Уменьшите количество чистых успехов атакующего на количество успехов, набранных при проверке.

Утилита shield также эффективна в качестве защиты от атак crippler IC и ripper IC, а также любых других атак, при которых целевой декер совершает встречную проверку. В этих случаях декер совершает проверку shield и применяет любые успехи этой проверки к успехам своей встречной проверки.

Утилита щита теряет 1 пункт рейтинга каждый раз, когда используется, вне зависимости от того, прошла ли проверка shield успешно или нет. Декер может загружать свежие копии утилиты, выполняя операцию Замена памяти.

## ПРОГРАММИРОВАНИЕ

Все работы по программированию являются задачами с определенным базовым временем, сроками, и проверками, необходимыми для завершения работы (см. **Декеры и задачи**, стр. 77, в разделе **Декеры**).

Базовое время, необходимое для написания программы, равно размеру программы, умноженному на 2. Результат - это базовое время в днях. При расчете базового времени

## ТАБЛИЦА РАЗМЕРА ПРОГРАММ

| Рейтинг программы | Множитель | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **8** | **9** | **10** |
| **1** | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| **2** | 4 | 8 | 12 | 16 | 20 | 24 | 28 | 32 | 36 | 40 |
| **3** | 9 | 18 | 27 | 36 | 45 | 54 | 63 | 72 | 81 | 90 |
| **4** | 16 | 32 | 48 | 64 | 80 | 96 | 112 | 128 | 144 | 160 |
| **5** | 25 | 50 | 75 | 100 | 125 | 150 | 175 | 200 | 225 | 250 |
| **6** | 36 | 72 | 108 | 144 | 180 | 216 | 252 | 288 | 324 | 360 |
| **7** | 49 | 98 | 147 | 196 | 245 | 294 | 343 | 392 | 441 | 490 |
| **8** | 64 | 128 | 192 | 256 | 320 | 384 | 448 | 512 | 576 | 640 |
| **9** | 81 | 162 | 243 | 324 | 405 | 486 | 567 | 648 | 729 | 810 |
| **10** | 100 | 200 | 300 | 400 | 500 | 600 | 700 | 800 | 900 | 1,000 |
| **11** | 121 | 242 | 363 | 484 | 605 | 726 | 847 | 968 | 1,089 | 1,210 |
| **12** | 144 | 288 | 432 | 576 | 720 | 864 | 1,008 | 1,152 | 1,296 | 1,440 |
| **13** | 169 | 338 | 507 | 676 | 845 | 1,014 | 1,183 | 1,352 | 1,521 | 1,690 |
| **14** | 196 | 392 | 588 | 784 | 980 | 1,176 | 1,372 | 1,568 | 1,764 | 1,960 |

в размер программы также необходимо включать дополнительный размер из-за опций программы.

Чтобы определить срок выполнения для работы, совершите проверку умения Компьютеры (Рейтинг программы) - специализация Концентрация на Софте или Матричное Программирование может заменить умение Компьютеры. Затем разделите базовое время на количество успехов проверки умения Компьютеры. Результат - это срок выполнения задачи, выраженный в днях. Рейтинг программы, использованный в проверке умения Компьютеры является фактическим рейтингом программы. Опции не влияют на изменение рейтинга.

### РЕЙТИНГИ ПРОГРАММ

Рейтинги MPCP деки и ядер фрейма не могут превышать рейтинг умения программиста, умноженный на 1,5 (программист может использовать для программирования умение Компьютеры, или свою концентрацию на Софте или специализацию Матричное Программирование). Рейтинги всех других программ не могут превышать рейтинг умения.

### РАЗМЕР ПРОГРАММ

Определите размер программы, возведя ее рейтинг в квадрат и умножив результат на множитель, указанный в описании программы. Таблица размеров программ содержит предварительно рассчитанные размеры для программ с рейтингами от 1 до 14 и множителями до 10 (все размеры программ указаны в мегапульсах). Таблица охватывает все в пределах разумного. Для выходящих за рамки программ Мастер Игры должен осуществлять свои собственные вычисления. Если какие-либо модификаторы снижают эффективный рейтинг программы ниже 1, то используйте значение рейтинга 1 для определения времени разработки и требований к памяти.

Чтобы узнать размер программы в таблице, найдите рейтинг программы в столбце «Рейтинг программы» в левой части таблицы. Затем прочтите соответствующий столбец множителя. Программа с рейтингом 4 и множителем 6, например, имеет размер 96 Мп.

### ИНСТРУМЕНТЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ

Минимальный набор, необходимый для программирования, это персональный компьютер с объемом памяти, равным или превышающим размер создаваемой программы. Персональные компьютеры стоят по 20 нюен за Мп памяти. Миниатюрные деки стоят дороже (см. стр. 259, **SR2**). Если персональный компьютер имеет вдвое больше необходимой памяти, он дает +1 бонус задачи (см. **Декеры и задачи** на стр. 77 для получения дополнительной информации о бонусах задач).

Программист может установить базовый набор инструментов для программирования на свой персональный компьютер. Набор инструментов, который называется «программный комплект», дает еще +1 бонус задачи и стоит 1,500 нюен.

Более сложный программный пакет, называемый программной «мастерской», дает бонус задачи +2. Программная мастерская стоит 15,000 нюен и удваивает память на персональном компьютере. Если декер уже удвоил память на своем персональном компьютере, то установка программной мастерской эффективно учетверяет память компьютера и обеспечивает бонус задачи +3 (+ 1 за удвоение памяти, +2 за мастерскую).

Использование хоста мейнфрейма вместо персонального компьютера дает бонус +4 к программным задачам. Однако значение безопасности мейнфрейма должно быть не ниже половины рейтинга создаваемой программы. Определите стоимость одного дня программирования на мейнфрейме, умножив значение безопасности мейнфрейма на 100 нюен. Компании, которые фактически продают машинное время, настраивать виртуальные машины с необходимыми рейтингами и очень активной безопасностью. Эти компании без колебаний отзывают коды доступа любого клиента, который нарушает безопасность системы или пытается перейти в родственный режим. Покупка мейнфрейма даже не светит большинству декеров, но для самых амбициозных программистов определите стоимость покупки мейнфрейма, умножив значение безопасности мейнфрейма на 5,000,000 нюен.

Программный пакет, установленный в мейнфрейм, добавляет +1 бонус задачи к бонусу хоста мейнфрейма. Время программирования в мейнфрейме, в котором установлен программный пакет, однако стоит довольно дорого. Определите стоимость одного дня программирования путем умножения значения безопасности мейнфрейма на 200 нюен. Покупка программного пакета для мейнфрейма стоит 300,000 нюен - и, конечно же, этот пакет бесполезен без мейнфрейма для его запуска.

Стандартные программные комплекты и мастерские можно использовать только на персональных компьютерах. А программные пакеты для мейнфреймов могут использоваться только на хостах мейнфреймов.

Декеры могут также «украсть» время программирования на хосте. Для этого декер должен выполнить успешную операцию Проверка кода доступа и внедрить поддельный код доступа на хост. Затем декер может пользоваться хостом до тех пор, пока администраторы не заметят нелегальный код и не удалят его. Само собой, системные операторы также могут натравить своих собственных декеров или тяжелые программы IC на программиста-нарушителя.

## ПРОГРАММНЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ

| Инстурмент | Бонус задачи | Стоимость (в нюенах) |
|---|---|---|
| Персональный компьютер | | 20 за Мп памяти |
| Удвоенная память | 1 | 20 за Мп памяти |
| Программный комплект | 1 | 1,500 |
| Программная мастерская | 2 | 15,000 |
| Хост мейнфрейма | 4 | 100 х значение безопасности в день (5,000,0000 х значение безопасности, чтобы купить) |
| Программный пакет для мейнфрейма | 5 | 100 х значение безоспаности в день (300,000, чтобы купить) |

Селене нужно улучшить свои атакующие способности в Матрице. Ее умение Компьютеры равно 8, поэтому она решает написать собственную копию Attack-8C. Во-первых, она определяет размер новой программы. Рейтинг новой программы равен 8, а множитель Attack-C равен 4, поэтому уравнение выглядит следующим образом: 82 х 4 = 256 Мп.

Далее она вычисляет базовое время для программной задачи: 256 х 2 = 512 дней. Чтобы определить срок выполнения задачи, Селена совершает проверку умения Компьютеры против порога 8, равному значению рейтинга программы. Она набирает 2 успеха, и покупает еще 2 за Очки Кармы, всего 4 успеха. Затем она делит базовое время, 512, на 4, что дает ей срок выполнения задачи 128 дней.

У Селены ограничены средства, поэтому она покупает себе персональный компьютер с 256 Мп памяти по цене 5,120 нюен (256 х 20) и приступает к работе. Она работает над программой в течение 10 дней, сокращая срок выполнения задачи до 118 дней, затем делает перерыв на несколько недель, чтобы заплатить за аренду с помощью теневого бега.

Используя свою прибыль от бега, Селена тратит еще 5,120 нюен, чтобы обновить свой компьютер до 512 Мп памяти. Это вдвое больше памяти, необходимой ей для выполнения программной задачи, и поэтому она получает +1 бонус задачи. В результате ее следующие 10 рабочих дней считаются за 20, сокращая период выполнения задачи до 98 дней.

Неожиданно, Селена получает немного больше денег, и поэтому она может купить программный комплект за 1,500 нюен. Комплект добавляет еще +1 бонус задачи. В сочетании с бонусом от улучшения памяти, это дает всего +2 бонус задачи. В итоге следующие 5 рабочих дней Селены считаются за 15, сокращая срок выполнения задачи до 83 дней.

Во время следующего бега Селена торгуется с мистером Джонсоном и получает 15 дней программирования на мейнфрейме вместо оплаты наличными (мейнфрейм имеет значение безопасности 4, поэтому его достаточно для создания программы Attack-8C). Доступ к мейнфрейму дает бонус +4, так что 15 дней работы на мейнфрейме считаются за 75.

Когда ей остается всего 8 дней срока, Селена возвращается к своему персональному компьютеру. ПК обеспечивает бонус +2 с удвоенной памятью, и поэтому она выполняет программную задачу за 3 дня.

### Командное программирование

Персонажи могут также работать в командах для создания программ. Максимальный размер команды равняется половине рейтинга умения Компьютеры, округленного в меньшую сторону, члена команды с наивысшим значением этого умения. Максимальный рейтинг программы, которую может сделать команда, равен 1 плюс рейтинг умения Компьютеры члена команды с наивысшим значением этого умения. Например, игрок с умением Компьютеры 8 может собрать команду с тремя другими игроками и, если его умение самое высокое в группе, то эта команда может создавать программы с рейтингом 9.

Для совершения проверки умения Компьютеры с целью определить срок выполнения задачи, усредните значения умений всех участников команды, округляя в большую сторону. Например, команда из трех программистов со значением умений 6, 7 и 6 соответственно будет совершать проверку при значении умения 7.

Команда не может делиться инструментами и бонусами задач. У каждого члена команды должно быть минимально необходимое количество вычислительных ресурсов для работы. Без бонусов задач, каждый день работы группы сокращает срок выполнения задачи на 1 день. Чтобы применить бонусы задач, сложите все бонусы, которыми обладают члены команды, и вычтите количество программистов в команде. Результатом будет являться командный бонус задачи. Например, команда из 3 персонажей с бонусами задачи в размере +3, +2 и +3, будет иметь командный бонус задачи +5. Каждый день, когда команда работает над своей программой, срок выполнения задачи сокращается на 6 дней.

## ОПЦИОНАЛЬНОЕ ПРАВИЛО: ПАРАМЕТРЫ УТИЛИТ

Параметры утилит - это модификации, которые изменяют основную функцию утилит. Как правило, опция увеличивает производительность программы в одном направлении, но ограничивает ее производительность в другом.

Параметры резко увеличивают сложность правил Матрицы. Взаимодействие опций и программ может стать довольно сложным, поэтому Мастерам и игрокам следует сперва хорошо ознакомиться со стандартными правилами Матрицы, прежде чем вводить параметры утилит в свои игры. Как всегда, Мастер Игры может изменять правила параметров, чтобы они наилучшим образом соответствовали игре.

Мастер Игры также может использовать в своих играх лишь некоторые особые параметры. Тем не менее, Мастера должны сбалансировать параметры утилит и IC. Многие опции утилит предназначены для противодействия конкретным параметрам IC (см. **Ликвидация Единичного Доступа**, стр. 50), и введение в игру параметров IC без предоставления декерам средств борьбы с ними может сделать игру несбалансированной и нечестной.



UR2.0

## ПАРАМЕТРЫ И РАЗМЕР

По стандартным правилам Матрицы размер программы фиксирован. Размер, который определяет базовое время для написания программы, это количество места, которое программа занимает на кибердеке.

При использовании параметров утилит программы имеют два разных размера. Фактический размер измеряет пространство, которое программа занимает на кибердеке. Проектный размер используется для определения базового времени программирования для программы.

Параметры могут изменить размер утилиты одним из двух способов. Во-первых, добавление параметра к программе может изменить рейтинг программы, тем самым изменив ее реальный размер. Или же параметр может увеличить размер программы на некоторый процент от ее исходного размера. В некоторых случаях параметр может уменьшить фактический размер программы, но увеличить проектный размер, поскольку для этого требуется гиперэффективный код.

При наслоении нескольких параметров на одну программу примените любые изменения к рейтингу программы, прежде чем рассчитывать процентные изменения ее размера. Например, если набор опций прибавляет модификаторы +2 и +3 к рейтингу программы и 50-процентное увеличение ее проектного размера, то сначала применяются модификаторы рейтинга. Рассчитайте размер программы на основе нового рейтинга, а затем уже примените процентное увеличение. Кумулятивные процентные изменения применяются последовательно. Например, если программа на 180 Мп получает уменьшение размера на 50% дважды, то сначала уменьшите 180 Мп до 90 Мп, а затем уменьшите 90 Мп до 45 Мп.

## ПАРАМЕТРЫ И РЕЙТИНГИ

Изменения в эффективном рейтинге из-за параметров не учитываются при расчете максимального рейтинга программы, которую может создать программист. Например, программист с умением Компьютеры 8 может разработать любую утилиту с рейтингом 8, даже если параметры повышают ее эффективный рейтинг для программирования.

Изменения в рейтинге из-за параметров также не влияют на порог для программных задач. Утилита Slow-4 с опцией Область-4 будет иметь порог 4, а не 8.

Максимальный рейтинг для параметров, которые сами по себе имеют рейтинг, такие как параметр области, является базовым рейтингом программы. Программа Slow-4 может иметь параметр не больше, чем Область-4, даже если уровень умения программиста выше.

## ПАРАМЕТРЫ И СТОИМОСТЬ

Цена программы зависит от ее базового рейтинга и проектного размера. Например, программа Attack-6У без опций имеет базовый рейтинг 6 и проектный размер 108 Мп. Уличная цена программы равна ее размеру, 108 Мп, умноженному на 200: 108 x 200 = 21,600 нюен.

Программа Attack-6М (Скрытность-4) имеет рейтинг 10 и проектный размер 300 Мп, а стоит 60,000 нюен.

## ОБЛАСТЬ

**Модификатор рейтинга:** + рейтинг Области

Опция области позволяет утилите поражать сразу несколько целей на хосте. Утилита может поражать количество целей, равное рейтингу опции области. Декер совершает одну проверку атаки и применяет ее результат ко всем выбранным целям. Увеличьте порог для каждой цели на величину общего количества целей.

Например, два корпоративных декера, А и В, атакуют злоумышленника на зеленом хосте. Порог против легальных иконок в Зеленой системе равен 4. Но декер А успешно маневрировал, чтобы уклониться от атаки, и набрал 2 дополнительных успеха, поэтому порог против него получает модификатор +2, который увеличивает его до 6.

Нарушитель вступает в бой с двумя корпоративными декерами, используя программу атаки, снабженную опцией области. Против декера А порог будет равен 8 (6 + 2 за атаку 2 целей). Против декера В порог будет равен 6 (4 + 2 за атаку 2 целей).

Проверка атаки нарушителя дает 7, 8 и 7. Таким образом, он получает 1 успех против декера А и 3 успеха против декера В.

Обратите внимание, что защитная утилита брони защищает от утилит, оснащенных опцией области. Персоны и программы IC, имеющие утилиту брони, добавляют модификатор +2 к их эффективному рейтингу брони при атаке утилитами с параметром области.

## ПРЕСЛЕДОВАТЕЛЬ

**Модификатор рейтинга:** +1

Опция преследователь отменяет штраф +2 к порогу для атак на программы IC, оснащенные защитной утилитой смещения. Однако опция преследователя добавляет дополнительный штраф +2 к порогу атак на программы IC, оснащенные защитной утилитой щита.

Параметры преследователя и проникновения нельзя размещать на одной и той же утилите.

## ДВК

**Модификатор рейтинга:** + рейтинг ДВК

ДВК означает «декер-в-коробке». Параметр ДВК дает утилите встроенное умение Компьютеры, равное рейтингу ДВК. При любом своем действии декер может потратить Свободное действие, и утилита будет работать сама.

Например, если у декера есть утилиты Analyze, Mirrors и Browse, оснащенные ДВК, то он может потратить Свободное действие и два Простых действия на выполнение всех трех утилит, даже если каждая программа выполняет операцию, требующую Сложного действия.

Утилиты не могут выполнять две операции одним действием. Кроме того, декер не может сам использовать эту программу на любом этапе, пока она работает под ДВК.

Опция ДВК ухудшается - теряет 1 пункт рейтинга - каждый раз, когда проваливает проверку, потому что противостоящее программное обеспечение может проанализировать схему провала, найти пробелы в древе решений экспертной системы и использовать эти пробелы. Поэтому проверка считается проваленной каждый раз, когда опция ДВК проигрывает в системной проверке, которой противостоит хост/система. Опция ДВК также деградирует (сообразно провалам) всякий раз, когда ей не удается поразить цели в кибербою или цель сводит к нулю весь урон, который наносит ДВК.

Всякий раз, когда программа или фрейм под управлением ДВК терпят неудачу при выпадении на кубах всех 1, утилита или фрейм получают сбой. Декер должен перезагрузить новую копию, прежде чем он сможет использовать ее снова. Операция Замена памяти восстанавливает деградировавшую

опцию ДВК и подвергнувшиеся сбою программы и фреймы, оснащенные ДВК.

Фреймы могут быть оснащены ДВК, а умные фреймы обязаны иметь эту опцию.

Декер может переключить параметр ДВК в любой из своих программ или фреймов и использовать свое собственное умение Компьютеры вместо него. В таких случаях декер должен потратить действие (Сложное, Простое или Свободное), обычно требуемое для использования программы.

## ЛИМИТ

**Модификатор рейтинга:** -1

Опция лимита ограничивает утилиту одним типом целей, например, декерами, программами IC, фреймами или ПБ. Программа бесполезна против любых других типов целей.

Обратите внимание, что опция лимита снижает эффективный рейтинг программы и, таким образом, также уменьшает ее фактический размер. Например, программа Attack-6У (Лимит: IC) будет иметь рейтинг 5, и поэтому ее размер будет $5^2$x 3, а не $6^2$x 3.

## ОДНОРАЗОВОСТЬ

**Модификатор рейтинга:** особый

Параметр одноразовости превращает утилиту в программу одноразового использования. После однократного выполнения утилиты она исчезает. Чтобы снова использовать утилиту, декер должен перезагрузить ее с помощью операции Замены памяти.

Опция одноразовости уменьшает реальный размер утилиты на 75 процентов, но увеличивает проектный размер утилиты на 50 процентов.

Декер может хранить в активной памяти своей деки несколько копий одноразовых программ, но программы tar baby и tar pit IC чрезвычайно эффективны против этого трюка. Когда tar программа стирает утилиту с опцией одноразовости, она стирает все копии этой программы в активной памяти.

## ОПТИМИЗАЦИЯ

**Модификатор рейтинга:** особый

Опция оптимизации уменьшает фактический размер программы на 50 процентов и увеличивает ее проектный размер на 100 процентов.

## ПРОНИКНОВЕНИЕ

**Модификатор рейтинга:** +1

Опция проникновения побеждает защитную утилиту щита. Тем не менее, против программ IC с защитной утилитой смещения оснащенная проникновением утилита получает штрафа +2 к порогу проверок. Этот штраф складывается со штрафом +2 из-за собственно защитной утилиты щита.

Параметры проникновения и преследователя не могут быть размещены на одной и той же утилите.

## ЧУВСТВИТЕЛЬНОСТЬ

**Модификатор рейтинга:** особый

Параметр чувствительности делает программы эффективными только на мейнфреймах одного производителя. Например, утилиты, оснащенные опцией чувствительности Мицухама, нормально работают лишь на компьютерах, произведенных этой корпой, но бесполезны на компьютерах, произведенных кем-либо еще.

Написание программ с чувствительностью требует глубоких знаний матричной архитектуры различных компьютерных систем. Для проверки умения Компьютеры, необходимого для программной задачи, используйте среднее значение умений Компьютеры и Компьютерная теория или концентрации на Матричной теории программиста.

Параметр чувствительности уменьшает фактический размер утилиты на 75 процентов и увеличивает ее проектный размер на 50 процентов.

## СКРЫТНОСТЬ

**Модификатор рейтинга:** + рейтинг Скрытности

Опция скрытности позволяет декеру исключить или уменьшить прибавление к его Очкам Наблюдения, вызванное уничтожением программы IC (см. **Ликвидация Единичного Доступа**, стр. 40). Каждый раз, когда декер использует программу, оборудованную скрытностью, для уничтожения программы IC, уменьшите полученные ОН на рейтинг скрытности.

## СЖАТИЕ

**Модификатор рейтинга:** +1

Опция сжатия создает запакованную программу. Опция уменьшает фактический размер утилиты на 50 процентов с точки зрения загрузки, как если бы она была загружена с помощью утилиты Compression. Однако сжатая программа не может быть использована до тех пор, пока декер не потратит Сложное действие по ее распаковку. Распаковка программы не требует проверки.

Если сжатая программа загружается с использованием опции Compression, то она получает преимущества обоих параметров. Размер программы уменьшается на 75 процентов. Тем не менее, декер должен распаковать программу дважды: одно Сложное действие для отмены эффекта опции Compression и второе Сложное действие для отмены эффекта параметра сжатия.

Модификатор рейтинга сжатия влияет только на проектный размер утилиты, а не на ее фактический размер. У деки должно быть достаточно свободной активной памяти для размещения утилиты в распакованном виде.

## НАЦЕЛИВАНИЕ

**Модификатор рейтинга:** +2

Опция нацеливания обеспечивает модификатор порога -2 для атак, совершаемых боевым утилитами, на которых она установлена.

## НАБОРЫ КОМАНД

Набор команд состоит из простой программы приказов, которые декер может оставить на хосте для выполнения в другое время. Написание набора команд может потребовать одной или нескольких проверок подсистем, в зависимости от задач, которые декер хочет, чтобы хост выполнял. Например, если декер хочет, чтобы хост управлял удаленным устройством - например, открывал защитную дверь в определенное время или после получения определенного сигнала - ему необходимо совершить успешную проверку Подключений. Если он хочет, чтобы хост распечатал что-то или стер файл, то он должен совершить проверку Файлов. Если декер хочет, чтобы хост открыл УДС в заданное время, он должен совершить проверку Доступа, и так далее. Мастер Игры определяет конкретный тип проверки подсистемы, необходимый для нужного набора команд (в случае сомнений используйте проверку Управления).

Утилита Deception уменьшает пороги для всех этих проверок (см. **Deception**, стр. 96).

Более сложные последовательности действий требуют, чтобы декер заранее написал программу и загрузил ее. Проектный размер таких программ составляет 1d6 x 20 Мп. После закачки программы декер должен успешно совершить проверку Управления, чтобы загрузить программу на хост.

Подсчитайте все успехи, набранные хостом в противодействии этим проверкам подсистем. Разделите сумму на 24. Результатом будет количество часов, в течение которых программа будет продолжать работать на хосте без обнаружения и удаления. Если хост не набирает ни одного успеха, набор команд остается незамеченным в течение 48 часов.

## ФРЕЙМЫ

Фреймы - это комбинации утилит, выбранных декером, также как конструкты - это комбинации программ IC. Фреймы могут быть простыми и умными. Простые фреймы связаны с Персоной декера и существуют только до тех пор, пока управляющий декер остается активным на хосте. Умные фреймы способны независимо существовать в Матрице вне зависимости от того, подключен ли их создатель.

## ЯДРО ФРЕЙМА

Ядро фрейма - это главная программа управления фреймом. Думайте о ней, как о коробке, в которой хранятся все прочие программы фрейма. Размеры ядра фрейма определяется по той же формуле, что и для других программ: Рейтинг ядра фрейма$^2$ x Множитель ядра фрейма. Множитель размера для всех ядер простых фреймов равен 2; для умных фреймов множитель равен 3. Программисты должны указать, будет ли фрейм простым или умным, когда пишут код ядра.

Ядра фреймов могут быть укомплектованы любыми из следующих опций: ДВК, оптимизация и сжатие.

Рейтинг ядра не может превышать уровень умения Компьютеры программиста x 1,5 (округление вниз). Следующие характеристики зависят от рейтинга ядра:

Во-первых, сумма рейтингов Тела, Уклонения, Маскировки и Сенсора не может превышать рейтинг ядра. Любой атрибут может быть установлен на 0 по желанию разработчика.

Рейтинг ядра используется вместо рейтинга MPCP для любой проверки, требующей рейтинг MPCP.

Атрибут Реакция умного фрейма равен рейтингу его ядра.

Наконец, сумма рейтингов всех программ (без учета опций) в фрейме не может превышать рейтинг ядра. Если пункты рейтинга ядра были распределены на Инициативу фрейма, то используйте вместо этого уменьшенный рейтинг ядра (см. **Инициатива умного фрейма** ниже).

Декеры могут повторно использовать ядра фреймов с различными комбинациями утилит для создания разных фреймов. Однако атрибуты ядра не могут быть изменены. Чтобы создать фрейм с другими атрибутами, программист должен написать новое ядро фрейма.

### ДВК и ядра

Все ядра умных фреймов должны быть запрограммированы с опцией ДВК, которая выступает в качестве умения Компьютеры ядра. Добавление опции ДВК увеличивает проектный размер ядра на рейтинг ДВК.

Простые фреймы исполняют программы только по команде декера. Тем не менее, простые фреймы могут быть оснащены опцией ДВК, которая может запускать одну из программ фрейма по заданному действию.

Как для умных, так и для простых ядер рейтинг параметра ДВК не может превышать уровень умения Компьютеры программиста. Рейтинг ДВК устанавливается, когда ядро программируется и не может быть изменен в дальнейшем.

### Инициатива умного фрейма

Умные фреймы обладают собственными рейтингами Реакции и Инициативы, отдельными от рейтингов декера.

Немодифицированный умный фрейм бросает 1d6 на Инициативу. Однако программист может увеличить количество кубов Инициативы умного фрейма, выделив часть его рейтинга ядра для этой цели. Каждый выделенный пункт рейтинга предоставляет 1 дополнительный куб Инициативы. Обратите внимание, что всякий раз, когда рейтинг ядра фрейма уменьшается, рейтинги программ фрейма должны быть уменьшены так, чтобы их общая сумма не превышала рейтинг ядра.

Распределение пунктов ядра на Инициативу должно происходить во время программирования ядра и не может быть изменено впоследствии.

## ЗАГРУЗКА ФРЕЙМА

Как только программист создал ядро фрейма, он может загрузить в него объектный код любых программ, которые у него есть (программам нет нужды иметь алгоритм Link, требуемый согласно изначальным правилам по Матрице **SR**). Эти программы могут быть «ванильными версиями» или включать опции.

Сумма рейтингов (не включая рейтинги опций) этих программ не может превышать рейтинг ядра. Если пункты рейтинга ядра были распределены на Инициативу фрейма, то используйте вместо этого уменьшенный рейтинг ядра.

Программисты не могут загружать «часть» утилиты во фрейм. Например, если у программиста есть Deception 6, то он не может использовать его, чтобы загрузить во фрейм копию Deception 3. Программы не работают таким образом. Частичная копия программы не меньше - она просто неполная и работать не будет.

Загрузка программ во фрейм - это задача, аналогичная программированию. Сперва программист должен высчитать рейтинг загрузки программы. Рейтинг загрузки программы используется только тогда, когда определяется срок выполнения загрузки программ. Чтобы вычислить рейтинг загрузки, суммируйте рейтинги программ и разделите полученное значение на 2. Результатом будет являться рейтинг загрузки. Не суммируйте рейтинги параметров или ядра при расчете рейтинга загрузки.

Далее рассчитайте размер загрузки:

Рейтинг загрузки2 = размер загрузки в Мп.

Затем определите базовое время загрузки:

Размер загрузки x 2 = базовое время загрузки в днях.

Потом совершите проверку умения Компьютеры против среднего значения рейтинга загружаемых программ. Для этой проверки можно заменить умение Компьютеры на Концентрацию на Софте или специализацию в Матричном Программировании. Используйте количество успехов, чтобы вычислить срок выполнения загрузки:

Базовое время загрузки / Успехи при проверке умения Компьютеры = срок выполнения задачи в днях.

Фактический размер фрейма - это фактический размер ядра плюс фактический размер всех загруженных в него программ и опций.

У Джини есть умный фрейм на 12 пунктов с опцией ДВК-8. Она выделяет 2 пункта рейтинга ядра на Инициативу фрейма, так что у нее остается 10 пунктов для программ.

Ей нужно самонаводящееся матричное оружие, программа дрон-убийца, поэтому она решает загрузить в фрейм программы Attack-6C и Cloak-4.

Это представляет рейтинг загрузки следующим образом

$$(10 / 2) = 25$$

Это дает ей базовое время загрузки 50 дней (25 x 2). Она набрала 5 успехов в своей проверке умения Компьютеры, поэтому теперь срок загрузки составляет 10 дней (50 / 5).

По завершении загрузки умный фрейм Джини выглядит крепкой программой: 1,200 Мп за ядро, 144 Мп за Attack-6C, 48 Мп за Cloak-4 - или всего 1,392 Мп.

## ЗАПУСК ФРЕЙМА

Чтобы запустить фрейм, декер сперва должен войти в систему и потом уже загрузить фрейм. Как только загрузка завершится, фрейм начнет работать. Сжатые фреймы должны быть сперва распакованы, прежде чем смогут запуститься.

## ПРОСТЫЕ ФРЕЙМЫ

Передача команды фрейму это Простое действие. Это справедливо, даже когда фрейм сам должен осуществить Сложное действие. Например, если фрйем включбчает программу Analyze, то декер моет использовать фрейм, чтобы выполнить операцию Анализ безопасности в качестве Простого действия.

Затем фрейм выполняет свои приказы. Простой фрейм не может повторить действие. Например, декер не может приказать простому фрейму атаковать программу IC до победы - он может приказать атаковать лишь раз. Вторая атака требует второй команды фрейму.

Если декер выходит из хоста, любой запущенный простой фрейм тут же выключается. Они не следуют за декерами в другие системы и гриды.

Простые фреймы могут служить нескольким целям, включая функционирование в качестве приманки, запуск события или просто быть оружием.

### Фрейты-приманки

Любой простой фрейм может выступать в качестве комбинации «дрон-разведчик» и приманка. Эти так называемые фреймы-приманки способны выполнять различные операции Анализа, могут быть оснащены сканирующими утилитами и использоваться для операций Обнаружить декера (см. **Системные операции**, стр. 114, для получения дополнительной информации).

Если декер выполняет операцию Приманка в хосте или гриде, то система направляет все меры безопасности против фрейма-приманки, пока сам декер остается неактивным. Декер использует свое собственное умение Компьютеры для совершения проверок за фрейм, но все зависящие от атрибутов параметры опираются на рейтинги фрейма-приманки, а не на его собственные. Во время операции Приманка можно использовать только загруженные в фрейм утилиты.

Если действия фрейма создают Очки Наблюдения, которые активируют программы IC, то эти программы IC преследуют фрейм-приманку, а не Персону декера. Поскольку фрейм имеет такой же цифровой след, как и декер, он не помогает ему в ситуации столкновения с trace IC.

После уничтожения фрейма-приманки хост и любые активные программы IC реагируют на последующие действия декера в соответствии с обычными правилами.

### Активаторы событий

Декеры могут также создавать простые фреймы, чтобы те уведомляли их об определенных событиях в системе хоста. Декер должен присутствовать в той же системе для получения сообщения фрейма. Для этого может быть нужна операция Пропуск (см. **Системные операции**, стр. 117).

Чтобы служить в качестве активатора события, фрейму необходим атрибут Сенсор и утилиты анализа и/или сканирования. Атрибут и утилиты должны иметь рейтинги, равные или превышающие половину значения безопасности хоста. Утилита анализа необходима для обнаружения событий, вызванных хостом или его программами. Фрейм должен содержать сканирующую утилиту для обнаружения событий, вызванных другими декерами или законными пользователями в хосте.

Декеры могут дополнять фрейм любыми другими утилитами, если останется доступная емкость.

### Носители оружия

Декеры часто загружают фреймы атакующими утилитами, и используют эти «носители оружия» в качестве вспомогательного оружия в кибербое. Такие фреймы позволяют декеру носить с собой оружие, которое не занимает активную память или ширину канала его иконки. Конечно же, если фрейм уничтожается, то декер теряет программы. Каждая атака при помощи фрейма носителя оружия требует Простого действия.

## УМНЫЕ ФРЕЙМЫ

Умные фреймы могут выполнять любое действие, на которое способен простой фрейм. Кроме того, умные фреймы имеют свои собственные «умения» (рейтинг их ДВК), а также свои собственные рейтинги Отклика и Инициативы. Декер использует Свободное действие, чтобы отдать приказ умному фрейму, и тот выполняет его на свое усмотрение.

Например, декер может приказать умному фрейму, оснащенному боевыми утилитами, найти и уничтожить иконку. У фрейма есть свои собственные действия. С точки зрения игры, игрок, который управляет декером, так же также контролирует и фрейм, но действия фрейма не требуют внимания со стороны декера и не расходуют никаких действий персонажа.

## ОБНОВЛЕНИЕ

Декеры могут обновить любую программу, описанную в этом разделе, за исключением наборов команд, путем повышения рейтинга программы. У программиста должна быть копия исходного кода программы для обновления программы.

Обновление программ - это программная задача. Чтобы определить базовое время для обновления, сначала определите базовое время для программы, как при создании программы с нуля (см. **Программирование**, стр. 100). Затем вычислите базовое время для написания текущей версии программы. Затем вычтите базовое время текущей версии из базового времени обновленной версии. Результатом будет являться базовое время, необходимое для задачи обновления.

Далее определите срок выполнения задачи. Начните с совершения проверки умения Компьютеры против рейтинга обновленной программы. Разделите базовое время задачи обновления на количество успехов при проверке. Результат - срок выполнения задачи в днях. Остальная часть процесса программирования выполняется в соответствии со стандартными правилами программирования (см. **Программирование** на стр. 100).

Декеры также могут обновлять программу, добавляя в нее параметры, а не повышая рейтинг программы.

## ПОКУПКА ПРОГРАММ

Декеры могут приобрести любую из программ, описанных в этом разделе. Стоимость программы определяется ее рейтингом и проектным размером. Рейтинги параметров не влияют на эти цены. Совершите проверку Доступности, используя для этого умение Этикет (Матрица).

Все указанные цены представляют собой стоимость объектного кода и копии исходного кода. Цена снижается на 25 процентов для программ только с объектным кодом.

Согласно правилам **Виртуальных Реальностей 2.0** рассчитайте цены для всех программ, включая софт Персоны и утилиты, используя формулы из Таблицы стоимости программ. Различия между утилитами и программами Персоны в оригинальных правилах по Матрице **SR** основывались на стоимости чипов софта Персоны. В правилах **BP 2.0** цена прошивки была отделена от цены софта.

### ТАБЛИЦА СТОИМОСТИ ПРОГРАММ

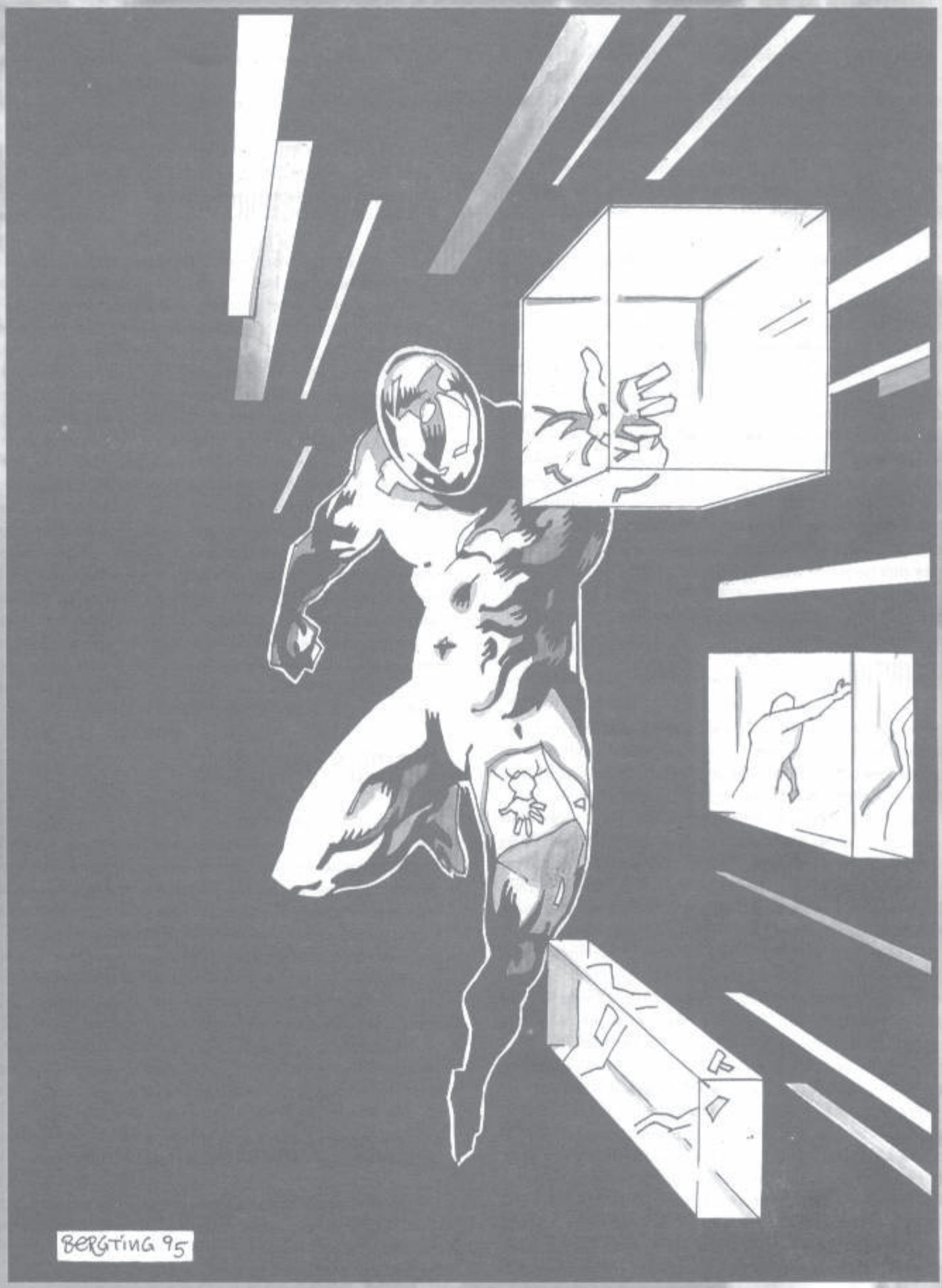
| Рейтинг программы | Стоимость (в нюенах) | Доступность | Индекс улиц |
|---|---|---|---|
| 1-3 | Размер x 100 | 2/7 дней | 1 |
| 4-6 | Размер x 200 | 4/7 дней | 1,5 |
| 7-9 | Размер x 500 | 8/14 дней | 2 |
| 10+ | Размер x 1,000 | 16/30 дней | 3 |

# СИСТЕМНЫЕ ОПЕРАЦИИ

Недостаточно просто знать, что нужно делать. Ты должен быть в состоянии делать это, опережая на один шаг IC, иначе ты история.

**- Не Курьер, декер**

Системная операция представляет собой команду или серию команд, которые декер передает хосту или гриду для выполнения определенной задачи. Практически любая задача, которую может выполнить декер в киберпространстве, выражается в виде системной операции. Этот раздел охватывает большинство из них. Если декер хочет выполнить какое-либо действие, не описанное среди перечисленных системных операций, то Мастер Игры может создать собственную системную операцию, используя те, которые описаны здесь, в качестве рекомендаций.


BERGTING 95

# СИСТЕМНЫЕ ОПЕРАЦИИ

В реалиях игры системная операция - это не умение или программа, а просто управляющая процедура для определения того, преуспеет ли декер в выполнении задуманного действия. Каждая системная операция состоит из трех частей: системная проверка, подходящая утилита и вид игрового действия.

Системная проверка показывает, какой вид проверки подсистемы декер должен совершить, чтобы осуществить действие: проверку Доступа, Управления, Каталога, Файлов или Подключений. Каждая проверка совершается против рейтинга соответствующей подсистемы или хоста/грида. В описании каждой операции указаны подходящие утилиты, которые декер может использовать для снижения порога проверки подсистемы. В качестве части проверки системной проверки Мастер Игры совершает встречную проверку безопасности хоста/грида против Коэффициента Обнаружения декера (см. **Системные проверки**, стр. 19, в **Матрице 2.0** для дополнительной информации).

Действие, указанное в описании каждой операции, показывает, какой вид игрового действия - Свободное, Простое или Сложное - должен потратить декер, чтобы осуществить операцию. Очень простые операции - получить кусочек информации, задействовать один переключатель виртуальной панели машины и т.д. - требуют Свободного действия. Такие действия являются матричными аналогами открывания дверей и смотрения в окна. Более сложны операции, включающие одну программу, иконку или управление, обычно являются Простыми действиями. Любая задача подразумевающая поиск, анализ или управление сложным или комплексным процессом - это Сложное действие.

Большинство системных операций подпадают под одну из трех больших категорий: запросы, текущие операции и отслеживаемые операции.

## ЗАПРОСЫ

При большинстве системных операций декер отдает системе хоста/грида приказ, которые система немедленно выполняет. Во время операций запроса, однако, декер вовлекается в «диалог» с системой в то время, когда ищет некую информацию. Декер может повторять операцию запроса более одного раза, чтобы обнаружить конкретный файл или удаленное устройство, которое ему нужно. Следите за успехами декера, когда он осуществлять операцию запроса. Как только он наберет 5 или более успехов, то обнаружит цель своего поиска. Или же Мастер Игры может сам назначить количество успехов, необходимое для нахождения части данных, либо даже составить список данных, находящихся декером по мере роста количества набранных успехов.

Чем более точно декер определит критерии запроса, тем выше его шансы преуспеть в операции запроса. Персонаж должен дать конкретные описания названий, событий или функций, чтобы преуспеть. Осуществление операции запроса аналогично беготне в реальном мире **SR** - персонаж должен задавать вопросы, пока не получит нужный ему ответ или не убедится, что информация не доступна.

Примените модификатор +1 к порогам любых проверок ответов на нечеткие или расплывчатые вопросы, задаваемые персонажем во время операции запроса. Примените модификатор +2 к порогам любых проверок ответов на совсем нечеткие или общие вопросы, задаваемые персонажем во время операции запроса. В случае хорошо сформулированных или четких вопросов примените модификатор -1 или -2 для порога проверки. Помните, что компьютеры могу быть запрограммированы скрывать данные, но они не могут лгать - так что декер, которые сумеет сложить вместе улики, полученные по ходу приключения, должен иметь больший шанс успеха, чем тот, кто просто стреляет наугад.

Если у хоста/грида нет информации, которую ищет декер, то откройте это декеру как только он наберет 3 и более успехов.

## ТЕКУЩИЕ ОПЕРАЦИИ

Некоторые операции заканчиваются, как только декер преуспеет в системной проверке. Другие операции, такие как загрузки и выгрузки, требуют времени. В таком случае декер просто начинает операцию, а затем позволяет ей продолжаться без каких-либо дальнейших указаний.

Время, требующееся текущей операции, измеряется в секундах, в соответствии с правилами особых операций. Если операция прерывается другими событиями, Мастер Игры должен высчитать точное количество Боевых Ходов, через которое операция завершится.

Чтобы преобразовать секунды в Боевые Ходы, разделите количество секунд на 3, не округляя дроби. Например, Джон осуществляет загрузку утилиты, что занимает 6 секунд. Это является двумя Боевыми Ходами, так что если Джон начинает загрузку в начале третьего Боевого Хода, то он сможет начать пользоваться этой утилитой в начале пятого Хода или во время своего четвертого действия на четвертом Ходу. Если загрузка занимает 7 секунд, это является двумя Боевыми Ходами и 1 секундой в остатке. В этом случае Джон не может начать использовать утилиту до своего второго действия на пятом Боевом Ходу. Восьмисекундная загрузка превращается в два Боевых Хода с 2 секундами в остатке. В этом случае Джон может начать использовать утилиту лишь во время своего третьего действия на пятом Боевом Ходу.

## ОТСЛЕЖИВАЕМЫЕ ОПЕРАЦИИ

Отслеживаемые операции должны быть тщательно контролируемы после того, как их запустят. После того, как декер совершает системную проверку, чтобы запустить отслеживаемую операцию, он должен потратить Свободное действие, чтобы поддерживать операцию во время каждого доступного действия. Если он хотя бы раз не сможет использовать это действие, то операция прервется и ему придется повторить системную проверку, чтобы перезапустить ее.

В некоторых случаях прерывание отслеживаемой операции может стать причиной необратимых событий в реальном мире. Например, декер может запустить операцию Редактировать подключение, чтобы камера безопасности не показывала охранникам изображения компаньонов декера, проникающих на объект. Если декер позволит операции Редактировать подключение прерваться, то охранники могут заметить компаньонов декера и обратить их в бегство или чего похуже.

## ОПИСАНИЯ ОПЕРАЦИЙ

Нижеследующий текст предоставляет некоторую информацию о доступном списке системных операций. Мастер Игры может свободно придумывать новые системные операции, основываясь на предполагаемых действиях декера.

## АНАЛИЗ ХОСТА

**Проверка:** Управление
**Утилита:** Analyze
**Действие:** Сложное

Операция Анализ хоста позволяет декеру анализировать рейтинги хоста. За каждый успех при проверке Управления декер выбирает один из следующих фактов, которые ему предоставляет Мастер:

- рейтинг безопасности хоста (код и значение)
- рейтинг любой из пяти подсистем на хосте
- является ли этот хост виртуальной машиной (см. **Виртуальные машины**, стр. 34, в разделе **Гриды и хосты**)

Семь и более успехов дают декеру всю доступную информацию о хосте. Обратите внимание, что декер должен быть в самом хосте, чтобы запустить в нем операцию Анализ хоста - никаких предварительных просмотров из грида.

## АНАЛИЗ IC

**Проверка:** Управление
**Утилита:** Analyze
**Действие:** Свободное

Операция Анализ IC позволяет декеру идентифицировать любую конкретную программу IC, которую он обнаружил (декеры могут находить программы IC, выполняя операцию Обнаружить IC или подвергнувшись атаке со стороны программы IC. Если операция Анализ IC завершается успешно, то декер узнает тип и рейтинг программы IC и любых опций или средств защиты, которыми она оснащена. Если IC является trace IC, то декер также узнает, находится ли программа в цикле охоты или обнаружения. Если программа IC находится в цикле обнаружения, то декер узнает, сколько ходов осталось до завершения цикла.

## АНАЛИЗ ИКОНКИ

**Проверка:** Управление
**Утилита:** Analyze
**Действие:** Свободное

Операция Анализ иконки сканирует любую иконку и определяет ее общий тип: IC, Персона, фрейм, приложение и так далее. Декер может уменьшить порог проверки Управления на свой рейтинг Сенсора и рейтинг любой утилиты анализа, которая у него запущена. Тем не менее, порог проверки может опуститься ниже 2, независимо от суммы рейтингов Сенсора и утилиты анализа декера.

## АНАЛИЗ БЕЗОПАСНОСТИ

**Проверка:** Управление
**Утилита:** Analyze
**Действие:** Простое

Операция Анализ безопасности сообщает декеру текущий рейтинг безопасности хоста, Очки Наблюдения декера в хосте (включая те очки, которые он наберет в результате проверки для операции Анализ безопасности) и статус тревоги хоста.

## АНАЛИЗ ПОДСИСТЕМЫ

**Проверка:** целевая подсистема
**Утилита:** Analyze
**Действие:** Простое

Операция Анализ подсистемы выявляет что-либо необычное в целевой подсистеме. Операция выявляет наличие люков, worms, scramble IC или других средств защиты или системных трюков, присутствующих в подсистеме.

## КОНТРОЛИРОВАТЬ УСТРОЙСТВО

**Проверка:** Подключения
**Утилита:** Spoof
**Действие:** Сложное

Операция Контролировать устройство позволяет декеру взять на себя управление удаленным устройством, управляемым подсистемой Подключений хоста. Дистанционные устройства варьируются от простых автоматических дверей и лифтов до целых автоматизированных заводов, заполненных роботами-сборщиками.

Если декер пытается взять под контроль производственный или научный процесс, контролируемый подсистемой Подключений, он должен совершить проверку Подключений со средним значением между его умением Компьютеры и умением Ремонта или Знания, подходящего к процессу. Например, декер, пытающийся взять под контроль автоматизированную медицинскую лабораторию, должен пройти проверку со средним значением между умениями Компьютеры и Биотехнология, или Компьютеры и Медицина, или Компьютеры и другое подходящее умение. Будьте строги в отношении подходящих умений, особенно если декер пытается выполнить задачу, которая может потребовать некоторой неясной специализации умения.

Операция Контролировать устройство - это отслеживаемая операция.

## СБОЙ ПРИЛОЖЕНИЯ

**Проверка:** соответствующая подсистема
**Утилита:** Crash
**Действие:** Простое

Операция Сбой приложения завершает работу одной из прикладных программ хоста. Прикладные программы включают в себя любые легальные программы, кроме IC или программ для декерства. Приложения занимаются обычными делами в хосте - ну знаете, всякими скучными вещами.

Проверка подсистемы для операции зависит от целевого приложения. Если декер выбрал целью приложение, которое управляет фабрикой или установкой безопасности, к примеру, то декер будет совершать проверку Подключений. Операция Сбой приложения также может использоваться для завершения сеанса легитимного пользователя, что является функцией подсистемы Файлов. Если есть сомнения, то Мастер всегда может просто попросить игрока совершить проверку Управления.

Операция Сбой приложения не влияет на программы IC, фреймы, конструкты или других декеров.

## СБОЙ ХОСТА

**Проверка:** Управление
**Утилита:** Crash
**Действие:** Сложное

Операция Сбой хоста - это «оружие Судного дня» декера. Успешная операция Сбой хоста заставляет хост отключиться, выбрасывая всех враждебных пользователей, а также самого декера (если, конечно, он до этого не выполнит операцию Изящного отключения).

# СИСТЕМНЫЕ ОПЕРАЦИИ

Хосты не выключаются мгновенно. Если операция Сбой хоста завершается успешно, разделите 10 Боевых Ходов на количество успехов декера. Результат - это количество ходов, которые пройдут до того, как хост отключится. В конце каждого Боевого Хода этого обратного отсчета хост пытается прервать процесс - совершите проверку безопасности против рейтинга MPCP декера. Если проверка успешна, процесс выключения останавливается, и хост остается включенным.

Во время обратного отсчета до сбоя уменьшите рейтинг всех программ IC, запущенных на хосте, на 2. Это уменьшение отражает утечку системных ресурсов, вызванную тем, что хост выделяет ресурсы на выполнение инструкции выключения. Все уменьшенные рейтинги возвращаются к норме сразу же, если сбой предотвращается.

Обратите внимание, что декер не может прервать обратный отсчет выключения, вызванный операцией Сбой хоста, которую он сам и осуществил.

Отключение стирает все фреймы, наборы команд и другие программы, оставленные декером. Компьютер хоста перезагружается, что автоматически очищает весь его код, удаляет Очки Наблюдения и тревогу, и перезапускает хост со всеми его базовыми рейтингами и значениями.

Обычно системные администраторы распознают сбои, вызванные декерами, и усиливают меры безопасности при перезапуске хоста.

## ПРИМАНКА

**Проверка:** Управление
**Утилита:** Mirrors
**Действие:** Сложное

Операция Приманка создает копию иконки декера в виде «приманки». Эта приманка может привлечь «внимание» проактивных программ IC, нацеленных на декера. Запишите количество успехов, набранных декером при проверке Управления. Всякий раз, когда проактивная программа IC пытается атаковать декера, бросьте 1d6. Если результат броска меньше, чем количество успехов декера при проверке Управления, IC атакует приманку, а не реальную иконку декера. В случае ничьей приманка обманывает программу IC.

У приманок нет специальной защиты и сопротивления урону, поэтому они получают полный урон при попадании. Приманки исчезают, когда их Счетчики Здоровья заполняются.

Обратите внимание, что приманки не эффективны против trace IC.

Операция Приманка может использоваться, чтобы натравить программы IC на фреймы (см. **Фреймы**, стр. 105).

## РАСШИФРОВАТЬ ДОСТУП

**Проверка:** Доступ
**Утилита:** Decrypt
**Действие:** Простое

Операция Расшифровать доступ побеждает scramble IC, защищающих доступ к хосту. Программы IC в УДС должны быть побеждены с помощью операции Расшифровать доступ, прежде чем декер сможет выполнить операцию Войти в хост через зашифрованный УДС.

## РАСШИФРОВАТЬ ФАЙЛ

**Проверка:** Файлы
**Утилита:** Decrypt
**Действие:** Простое

Операция Расшифровать файл побеждает scramble IC в файле. Программы IC в файлах должны быть побеждены с помощью операции Расшифровать файл, прежде чем декер сможет выполнять с ними любые другие операции.

## РАСШИФРОВАТЬ ПОДКЛЮЧЕНИЕ

**Проверка:** Подключение
**Утилита:** Decrypt
**Действие:** Простое

Операция Расшифровать подключение побеждает scramble IC в подсистеме Подключений. Программы IC в подключениях должны быть побеждены с помощью операции Расшифровать подключение, прежде чем декер сможет совершать против них проверки Подключений.

## ДЕЗИНФЕКЦИЯ

**Проверка:** соответствующая подсистема
**Утилита:** Disinfect
**Действие:** Сложное

Операция Дезинфекция уничтожает вирусные программы worms в определенной подсистеме. Декер выполняет операцию, направленную против целевой подсистемы - например, если файловая подсистема хоста имеет worms, то он выполняет проверку Файлов.

## ЗАГРУЗИТЬ ДАННЫЕ

**Проверка:** Файлы
**Утилита:** Read/Write
**Действие:** Простое

Операция Загрузить данные копирует файл с хоста на кибердеку декера. Данные перемещаются на любой ширине канала, выделенной декером. Они могут быть перенесены в активную память, память для хранения, или даже в автономное хранилище.

Операция Загрузить данные - это текущая операция, которая продолжается до тех пор, пока передача данных не будет завершена, декер не выйдет из системы, не случится сбой, или декер преждевременно не прервет загрузку. Если операция прерывается до завершения передачи, то создается поврежденная копия файла, которая бесполезна.

Однако, если файл содержит информацию, которая особенно важна для приключения, Мастер Игры может разрешить частично завершенным загрузкам создавать поврежденные, но читаемые копии файлов. Базовое время восстановления поврежденного файла рассчитывается следующим образом:

(полный размер файла в Мп, разделенный на объем загруженных данных в Мп) x 2

Результат получается в днях. После восстановления поврежденного файла путем деления размера загруженного файла на размер исходного файла Мастер Игры определяет, содержит ли файл соответствующую информацию.

Например, если декеру удается скопировать 10 Мп из файла размером 100 Мп, то базовое время восстановления файла составляет (100/10) x 2 или 20 дней. Деление 10 на 100 дает 0,10, поэтому есть 10-процентная вероятность того, что скопированная часть файл содержит нужную информацию.

## СБРОСИТЬ ЛОГ

**Проверка:** Управление
**Утилита:** Validate
**Действие:** Сложное

Операция Сбросить лог - это операция запроса, которая позволяет декеру открывать и читать логи доступа к хосту. Логи записывают личности легальных пользователей, которые входили в систему, к каким файлам они обращались, какие программы они запускали и т.п. В системных логах также отмечаются любые вторжения или подозрения на вторжения, которые зафиксированы в хосте - в основном, любые бега декеров, который вызвали реакцию безопасности. Однако вторжения могут также отображаться в системных логах в виде критических прерываний программ, аппаратных сбоев и других случайных системных ошибок - особенно если за ними скрываются успешные, тайные рейды.

Если информация в системном логе имеет решающее значение для приключения, Мастеру Игры следует подготовить лог заранее. Если записи в логе не имеют особого значения для приключения, Мастер может их придумать на ходу.

Декеры также могут загружать системные логи на свои кибердеки для последующего анализа или документирования. Размер лога, охватывающего 24-часовой период, рассчитывается путем умножения коэффициента размера лога хоста на 100. Результат получается в Мп.

## КОЭФФИЦИЕНТЫ РАЗМЕРА ЛОГА

| Сложность проникновения в хост | Коэффициент размера лога |
|---|---|
| Легкая | 2d6 x 5 |
| Умеренная | 2d6 x 2 |
| Тяжелая | 2d6 |

## РЕДАКТИРОВАТЬ ФАЙЛ

**Проверка:** Файлы
**Утилита:** Read/Write
**Действие:** Простое

Операция Редактировать файл позволяет декеру создавать, изменять или стирать файлы данных. Небольшие изменения (примерно одна строка печати или эквивалентная ей одна короткая формы какого-либо вида) можно сделать непосредственно в хосте, выполнив эту операцию. Перед

замещением больших объемов данных декер должен сначала подготовить новый материал в оффлайне, затем загрузить его и выполнить операцию Редактировать файл, чтобы вставить материал в файл. Любая загруженная информация может быть вставлена с помощью одной операции Редактировать файл, независимо от ее размера.

При успешной проверке Файлов создаются новые файлы. Поскольку у этих файлов нет легальных заголовков, операционная система может удалить их в любое время.

Декеры также могут использовать операцию Редактировать файл для создания копий файлов в хранилище данных. Таким образом декеры могут копировать файл из особо защищенного хранилища данных, спрятать его в менее защищенной части того же хоста и позже забрать его. При использовании операции Редактировать файл таким образом декер должен выполнить две проверки подсистем. Первая проверка - это проверка Файлов. Вторая проверка проводится против подсистемы, которая контролирует место, куда декер прячет скопированный файл.

После переделывания, вставки или удаления файла декер должен провести проверку умения Компьютеры с порогом, равным рейтингу Файлов хоста x 2, чтобы определить, заметил ли хост его работу. В этой проверке декер может добавить рейтинг Маскировки своей деки к своему рейтингу умения Компьютеры. Если проверка прошла успешно, хост изменений не замечает. Если проверка проваливается, то замечает.

Декеры могут совершить такую же проверку умения Компьютеры (рейтинг Файлов x 2), чтобы определить, взаимодействовал ли хост или другой декер с файлом. В этом случае декер может добавить рейтинг Сенсора своей деки к своему умению Компьютеры при проверке. Если проверка успешна, то декер видит признаки вмешательства в файл.

Имейте в виду, что каждый раз, когда декер удаляет файл хоста, Мастер Игры должен учитывать влияние этого на текущее приключение и решать, существуют ли резервные копии файла.

## РЕДАКТИРОВАТЬ ПОДКЛЮЧЕНИЕ

**Проверка:** Подключения
**Утилиты:** Spoof
**Действие:** Сложное

Операция Редактировать подключение - это отслеживаемая операция, которая позволяет декеру изменять данные, отправленные или полученные от удаленного устройства, управляемого подсистемой Подключений хоста. Например, декер может выполнять операцию Редактировать подключение для изменения видеосигналов или показаний датчиков с компьютера, контролирующего систему безопасности или для изменения приказов, отправляемых на консоль или симулятор.

## ИЗЯЩНОЕ ОТКЛЮЧЕНИЕ

**Проверка:** Доступ
**Утилита:** Deception
**Действие:** Сложное

Операция Изящное отключение позволяет декеру отключиться от хоста и МТГ, в который он вошел в гриде, не испытывая дампшока.

Кроме того, успешная операция Изящное отключение удаляет все следы декера и его действий из системы безопасности и памяти хоста. Операция также делает декера неуязвимым для отслеживания программами trace IC после того, как он отключится (см. **Trace IC**, стр. 45, в разделе **Ликвидация Единичного Доступа**).

## АННУЛИРОВАТЬ КОД ДОСТУПА

**Проверка:** Управление
**Утилита:** Validate
**Действие:** Сложное

Операция Аннулировать код доступа позволяет декеру стереть один код доступа из таблиц безопасности хоста. Декер также может использовать эту операцию для удаления всего списка кодов доступа хоста, чтобы ни один легальный пользователь не мог использовать их. Это вынуждает корпоративных декеров входить в систему с помощью незаконных средств и ставит их в более равное положение с вторгнувшимся декером. Когда декер пытается стереть сразу весь список кодов доступа, прибавьте модификатор +4 к порогу проверки Управления декера.

## ОБНАРУЖИТЬ УЗЕЛ ДОСТУПА

**Проверка:** Каталог
**Утилита:** Browse
**Действие:** Сложное

Операция Обнаружить узел доступа - это «помощь поисковика» в стиле Шестого Мира. Она позволяет декеру находить коды МТГ, обеспечивающих доступ к нужным ему хостам. Эта операция также позволяет ему находить комкоды для обычных трид-звонков.

Измените порог проверки Каталогов в соответствии с заявленной целью декера. Например, если все, что он знает - это название компании или отдельного лица - «Я ищу систему Мицухамы» - примените модификатор +1 к порогу. Если его цель несколько более конкретна - «Я ищу систему отдела связей с общественностью Мицухамы» - не изменяйте порог. Если у него есть определенная четкая цель - «Я ищу систему отдела связей с общественностью офиса Мицухамы по адресу Белвью в МТГ 5209» - примените модификатор -1 к порогу.

После того, как декер обнаружит код МТГ, ему не требуется повторять операцию Обнаружить узел доступа, чтобы найти этот хост в дальнейшем - если, конечно, его владельцы не изменят адрес.

Операция Обнаружить узел доступа является операцией запроса.

## ОБНАРУЖИТЬ ДЕКЕРА

**Проверка:** Каталог
**Утилита:** Scanner
**Действие:** Сложное

Операция Обнаружить декера представляет собой двухэтапный процесс. Декер совершает стандартную системную проверку и потом проверку Сенсора. Декер определяет местонахождение любых других декеров, чей атрибут Маскировки равен или ниже результата его проверки Сенсора. Вдобавок он узнает, если они выйдут из системы или отключатся. Если целевой декер использует утилиту скрытности, прибавьте ее рейтинг к его рейтингу Масировки, чтобы определить, обнаружит ли декер, совершивший проверку, целевого декера.

Обнаруженные декеры могут прервать контакт, выполняя маневры (см. **Боевые маневры,** стр. 121).

Дружественные декеры, желающие сообщить друг другу о своем присутствии, могут сделать это автоматически.

## ОБНАРУЖИТЬ ФРЕЙМ

**Проверка:** Каталог
**Утилита:** Scanner
**Действие:** Сложное

Операция Обнаружить фрейм определяет местонахождение любых умных фреймов или ПБ, работающих в хосте. Эта операция неэффективна для конструктов IC, потому что хост защищает их от индексации. Однако, конструкты могут быть обнаружены с помощью операции Обнаружить IC (см. **Обнаружить IC** ниже).

## ОБНАРУЖИТЬ ФАЙЛ

**Проверка:** Каталог
**Утилита:** Browse
**Действие:** Сложное

Операция Обнаружить файл - это операция запроса, в результате которой ищутся определенные файлы данных. Чтобы использовать эту операцию, декер должен иметь какое-то представление о том, что он ищет - просто «ценных данных» недостаточно. На самом деле, это даже другая операция (см. **Обнаружить ценные данные**).

Если операция завершается успешно, декер узнает системное расположение файла.

Распределенные базы данных могут стать причиной настоящего копания в мусоре по всей Матрице. Вот простой пример. Узел А содержит одну главную копию базы данных. Хост В содержит подчиненные файлы, которые обращаются к этой базе, возможно, через серию из двух или трех промежуточных хостов. На уровне компьютерного доступа, задействованного в декерстве, декер должен добраться до главной базы данных для извлечения или редактирования информации. Таким образом, декер в хосте В выполняет операцию Обнаружить файл и находит ссылку, которую искал. Он открывает файл, чтобы выполнить операцию Загрузить данные и обнаруживает, что на самом деле этот файл отсылает его к другому хосту. Он переходит в этот хост - подчиненные файлы содержат адрес MTG следующего компьютера в цепочке - и процесс продолжается, только чтобы найти то, что нужно, придется перейти в еще один хост. Мастер Игры может бросить 1d6, чтобы определить, сколько подобных ссылок задействовано в цепочке файлов.

Киберсуши находится в хосте Зеленый-6, где Каталог равен 11. Уровень умения Компьютеры Суши равен 6, и он запустил утилиту Browse-5. Во время текущего приключения приятели Суши наткнулись на ссылку на проект Nasticorp, который может поставить под угрозу их друзей из племенного сквота орков в Путошах. Итак, Суши взломал этот низкоуровневый компьютер в Nasticorp, чтобы поискать более подробную информацию. Суши и Мастер Игры могут вступить в диалог, который будет выглядеть примерно так:

Суши: Ладно, я ищу любые файлы со ссылками на орков Редмонда или проекты в Пустошах.
Мастер: Это довольно широкий запрос. Хорошо, бросай.
[Игрок совершает проверку Каталогов для операции. Он бросает 6d6 (умение Компьютеры) против порога 7 (рейтинг Каталога 11 - рейтинг Browse-5 + 1 модификатор порога за слишком широкий запрос). Мастер Игры совершает встречную проверку безопасности для хоста против атрибута Маскировки игрока. Игрок набирает 3 успеха, проверка безопасности дает 2. Суши побеждает с 1 успехом]
Мастер: Есть несколько многообещающих отсылок.
Суши: В какой-нибудь из них говорится о графике проекта, бюджете, о чем-то, что связано с конкретными планами?
Мастер: А, теперь это более конкретно. Посмотрим.
[Суши и Мастер Игры повторяют проверки Каталога и безопасности. Вопрос Суши более конкретен, поэтому Мастер применяет модификатор -1 к проверке Каталога. Суши набирает 4 успеха, а проверка безопасности дает только 1. Это приносит Суши всего 4 успеха за операцию]
Мастер: Хорошо - похоже, что ключевое слово тут «Project Nightwalker». Есть кое-что в одном электронном письме в защищенных файлах данных.
Игрок: Отлично. Найти файл сообщения. Я хочу его прочесть.

На этом этапе поиска определенного файла действительно достаточно - и любые последующие успехи Суши в любом случае дадут ему 5 общих успехов. Мастер Игры уже решил, что этот хост недостаточно безопасен, чтобы содержать полную информацию о невероятно злой схеме Nasticorp, но электронное письмо содержит адрес отправителя на более жестком хосте, где они хранят настоящие ценные данные. Этот хост также содержит имена ответственных лиц из персонала Nasticorp, которых можно найти через базы данных персонала и воззвать к их совести при помощи мускулистых друзей Суши в реальном мире.

## ОБНАРУЖИТЬ IC

**Проверка:** Каталог
**Утилита:** Analyze
**Действие:** Сложное

Операция Обнаружить IC следует тем же правилам, что и операция Обнаружить декера. Однако, декер автоматически определяет местонахождение программы (программ) IC, если его системная проверка прошла успешно - ему не нужно совершать проверку Сенсора. Программа IC остается обнаруженной, если только она не начнет маневрировать, чтобы избежать обнаружения.

## ОБНАРУЖИТЬ ЦЕННЫЕ ДАННЫЕ

**Проверка:** Каталог
**Утилита:** Evaluate
**Действие:** Сложное

Операция Обнаружить ценные данные - это операция запроса, которая позволяет декеру выполнять поиск примечательных данных в хосте. За каждый чистый успех, который декер набирает в ходе проверки Каталога, операция определяет местонахождение 1 пункта ценных данных в хосте (Мастер Игры назначает объем ценных данных для каждого хоста - см. **Картография Матриц**, стр. 65). Операция продолжается до тех пор, пока декер не прервет ее или не найдет все ценные данные в хосте.

После нахождения ценные данные должны быть загружены полностью. Если файл содержит 20 Мп, то загрузить нужно все 20 Мп, иначе хабар бесполезен. Ценные данные продаются согласно стандартным правилам **SR** (см. стр. 188, **SR2**).

## ОБНАРУЖИТЬ ПОДКЛЮЧЕНИЕ

**Проверка:** Каталог
**Утилита:** Analyze
**Действие:** Сложное

Операция Обнаружить подключение следует тем же правилам, что и операция Обнаружить файл (см. **Обнаружить файл**). Операция используется для определения системных адресов конкретных удаленных устройств, управляемых хостом. Расплывчатым запросом в данном случае будет «Найти все камеры безопасности, управляемые этим компьютером». Весьма конкретным запросом будет «Найти камеру, которая отслеживает дверь на восточную лестницу на третьем этаже».

С другой стороны, большинство хостов могут контролировать гораздо меньшее количество подключений, чем файлов, поэтому декеру нужно набрать лишь 3 успеха при проверке Каталога, чтобы найти желаемую систему. После обнаружения подчиненного узла декер может выполнить такие операции, как Управлять подключением или Чтение/Запись подключения для этого узла.

## ВОЙТИ В ХОСТ

**Проверка:** Доступ
**Утилита:** Deception
**Действие:** Сложное

Операция Войти в хост просто состоит из встречной проверки Доступа против рейтинга Доступа хоста. Примените к проверке любые подходящие модификаторы и не забудьте начать подсчет подсчета Очков Наблюдения декера при любых успехах в проверке безопасности хоста.

Декер не будет знать рейтинг Доступа хоста до тех пор, пока не осуществит свой первый взлом при проникновении. После этого рейтинг будет уже очевиден, и его не нужно будет держать в секрете.

После успешного прохождения проверки Доступа виртуальный ландшафт компьютера становится видимым. Если декер получает доступ к хосту напрямую через рабочую станцию, его иконка может появиться в декорациях, соответствующих порту ввода-вывода (см. стр. 166, **SR2**). Конечно, учитывая преобладание дизайнерских систем в Матрице сегодня, сцена может быть чем-то совершенно уникальным.

Получение доступа к хосту через удаленное устройство означает, что иконка декера входит в хост на подчиненном контроллере, а доступ через консоль помещает декера в самое сердце узла ЦП. Эти виртуальные локации не влияют на проверки декера, но являются опорными точками при описании сцены для декера.

Оказавшись в хосте, декер может выполнять все операции, связанные с делами - анализировать хост и его защиту, искать ценные данные, возиться с файлами и т. д.

## ВОЙТИ В МТГ

**Проверка:** Доступ
**Утилита:** Deception
**Действие:** Сложное

Операция Войти в МТГ просто состоит из встречной проверки Доступа против рейтинга Доступа МТГ. Примените любые модификаторы для джекпоинта и ширины канала (см. **Джекпоинты**, стр. 28, и **Ширина канала**, стр. 90), и не забудьте начать подсчет Очков Наблюдения декера в гриде при любых успехах в проверках безопасности грида. Если декер проваливает проверку, его попытка входа в систему проваливается. Декер может повторить попытку, но его Очки Наблюдения остаются в гриде в течение некоторого времени (как правило, общественные МТГ «запоминают» попытки несанкционированного доступа на 1d3 x 5 минут). Декер также может переключиться на другой джекпоинт перед следующей попыткой входа в систему - это означает, что гриду придется начать новый подсчет его Очков Наблдения.

После того, как декер преуспеет во встречной проверке Доступа, его иконка появится в знакомом виртуальном ландшафте МТГ. Из МТГ декер может подключиться к РТГ, который управляет МТГ, или к ЧМТГ, присоединенному к этому МТГ (если он знает его адрес), или к любому хосту, подключенному к МТГ (если он знает адрес хоста).

## ВОЙТИ В РТГ

**Проверка:** Доступ
**Утилита:** Deception
**Действие:** Сложное

После того, как он вошел в МТГ, декер может войти в управляющий им РТГ, выполнив операцию Войти в РТГ. Он должен выполнить эту операцию, если хочет подключиться к другому МТГ в этом же РТГ, или совсем к другому РТГ.

Для выполнения операции декер совершает проверку Доступа против рейтинга Доступа РТГ. Помните, что "локальные" изменения в рейтингах систем МТГ (см. стр. 26) не будут перенесены на РТГ. Мастер Игры может сам применить временные изменения рейтинга РТГ, конечно. Если декер получает доступ к гриду, например, в Германии, то учтите, что РТГ может иметь иной рейтинг в зависимости от МТГ, и используйте рейтинг Доступа РТГ для проверки.

Помните, что РТГ перенимает количество Очков Наблюдения за все действия декера во всех подвластных ему МТГ, как и в самом РТГ.

Как только декер входит в РТГ, он может выполнить операцию Войти в МТГ для доступа к любому МТГ, подключенному к РТГ, или Войти в РТГ для доступа к любому другому РТГ в мире. Декер также может выполнить операции Поиск РТГ и Отследить/Подслушать звонок.

## СДЕЛАТЬ ЗВОНОК

**Проверка:** Файлы
**Утилита:** Commlink
**Действие:** Сложное

Декер в РТГ может позвонить по любому комкоду из МТГ, управляемому этим РТГ, выполнив операцию Сделать звонок. Но эта операция - не просто способ избежать платных звонков. Декер может позвонить, затем перейти в другой РТГ и сделать звонок на номер, который находится под его контролем, а затем связать их вместе. Декер может так перемещаться между несколькими РТГ, создавая закрытую конференц-связь. Каждый вызов, который декер связывает вместе, требует отдельной встречной проверки Файлов.

Декеры могут получить лицензию на предоставление этой услуги на различных РТГ. Это означает, что они получают код доступа от владельца РТГ, который разрешает эту операцию. В этом случае не требуется никаких проверок для совершения звонков или связывания их вместе. Эта лицензия обычно бывает лишь у корпоративных декеров.

Рассматривайте любые процессы слежения, запускаемые гридом против звонков, как trace IC. След декера - это След звонка при отслеживании. Все уловки, которые работают с trace IC, такие как операция Перенаправить цифровой след, можно использовать для повышения безопасности вызова.

Операция Отследить звонок не может отследить этот тип вызова, но другой декер может использовать утилиту отслеживания, чтобы попытаться найти комкоды, участвующие в звонке (см. **Отследить звонок**, стр. 118, для получения дополнительной информации).

Кроме того, декер может обнаруживать любые прослушки или отслеживания на линии, совершив проверку Сенсора (Рейтинг Устройства). Он может нейтрализовать их с помощью проверки Уклонения (рейтинг устройства).

Декеры часто организовывают защищенные вызовы или подготавливают фреймы, которые могут их создать, в качестве побочного источника дохода. Типичная плата составляет 100 нюен за абонента в минуту.

Операция Сделать звонок - это отслеживаемая операция.

## ОТСЛЕЖИВАТЬ ПОДКЛЮЧЕНИЕ

**Проверка:** Подключения
**Утилита:** Spoof
**Действие:** Простое

Операция Отслеживать подключение - это отслеживаемая операция, которая позволяет декеру читать данные, передаваемые удаленным устройством. Он может слушать сигналы аудио датчиков, смотреть каналы камер наблюдения, проверять показания компьютеризированного медицинского сканера, подключенного к хосту, и так далее. Пока он поддерживает операцию, то получает постоянные обновления от устройства.

## ПРОПУСК

**Проверка:** Управление
**Утилита:** Deception
**Действие:** Сложное

В игре может потребоваться, чтобы декер выполнил одну или несколько операций Пропуска всякий раз, когда он ожидает чего-то, будь то событие в Матрице, конец текущей операции или что-то еще, что подразумевает пребывание в киберпространстве без совершения системных проверок. Мастер Игры также может требовать выполнения операции Пропуска, если декер делает что-то, что требует действий, но не системных проверок - например, поддержание операции Редактировать подключение. Мастер Игры может тайно выполнять эти операции за декера, если пожелает.

Используйте базовое значение безопасности хоста для встречной проверки безопасности, если декер неактивен в хосте менее 10 секунд. Если период бездействия составляет меньше минуты, но более 10 секунд, примените модификатор +1 к значению безопасности. Если период бездействия меньше часа, но больше минуты, примените модификатор +2. Если период бездействия составляет менее 12 часов, но больше, чем 1 час, примените модификатор +4: применяйте дополнительный модификатор +1 за каждые дополнительные 12 часов. Мастер Игры может установить верхний предел периода неактивности, зависящий от способности декера оставаться бодрствующим в случае столь неправдоподобно долгого времени.

Селена начинает загрузку, которая завершится через 12 секунд. Ей больше нечего делать, поэтому она ждет. Мастер Игры требует выполнение операции Пропуска и добавляет +1 к значению безопасности хоста.

Во время другого бега Селена ждет, когда ее команда проложит путь через запертую дверь (разве вы не ненавидите эти ручные двери, в которых нет компьютерных блокировок на замке?). Мастер Игры определяет, что задача взлома маглока займет 7 минут. Он также тайно выполняет операцию Пропуска за Селену и применяет модификатор +2 к значению безопасности хоста для встречной проверки безопасности. Проверка безопасности набирает несколько успехов, которые прибавляют Очки Наблюдения, что запускает действительно неприятную программу IC. Мастер Игры решает, что IC появится через 3 минуты после начала периода ожидания.

Если в ходе проверки безопасности повышаются Очки Наблюдения декера и запускается ответная реакция хоста, Мастер Игры должен активировать ответ по своему усмотрению, возможно после некоторого промежутка после периода неактивности декера.

## ПЕРЕНАПРАВИТЬ ЦИФРОВОЙ СЛЕД

**Проверка:** Управление
**Утилита:** Camo
**Действие:** Сложное

Декеры могут выполнять операцию Перенаправить цифровой след в любом гриде. Уменьшите порог встречной проверки безопасности на модификатор следа декера (см. **Джекпоинты**, стр. 28 в разделе **Гриды и хосты**).

Декеры могут оставлять только одно перенаправление в гриде. За каждый грид, в котором декер оставляет перенаправление, уменьшите его След на 1. Это уменьшение не снижает влияние модификатора ширины канала на системные проверки для последующих операций Перенаправить цифровой след. Подробнее см. в разделе **Trace IC**, стр. 45.

## ПЕРЕНАСТРОЙКА

**Проверка:** Доступ
**Утилита:** Commlink
**Действие:** Свободное

Операция Перенастройка позволяет декеру сделать его ширину канала ввода-вывода шире или уже. Для проверки Доступа используйте рейтинг Доступа системы, в которой активна иконка декера. Модификаторы порога и Следа декера определяются джекпоинтом декера (см. **Джекпоинты**, стр. 28). Декеры могут выполнять операцию Перенастройка и выделять больше или меньше ширины канала ввода-вывода в любое время, даже при загрузке данных.

## СКАНИРОВАТЬ ИКОНКУ

**Проверка:** Особая
**Утилита:** Scanner
**Действие:** Простое

Операция Сканировать иконку позволяет декеру получить информацию о любом декере, фрейме или ПБ, которые он обнаружил.

Декер совершает проверку умения Компьютеры против рейтинга Маскировки целевой иконки. Если у целевой иконки запущена утилита скрытности, то вычтите ее рейтинг из рейтинга сканирующей утилиты декера. Уменьшите порог на получившееся значение. Если программа скрытности имеет более высокий рейтинг, чем программа сканирования, увеличьте порог на разницу между рейтингами утилиты скрытности и сканирования.

За каждый успех, который набирает декер во время проверки умения Компьютеры, он может узнать один из следующих фактов:

- Рейтинг MPCP иконки
- Рейтинг Персоны иконки
- Рейтинг Увеличения Отклика иконки

Для идентификации иконки требуется операция Анализ иконки, примененная к иконке.

## ЗАМЕНА ПАМЯТИ

**Проверка:** нет
**Утилита:** нет
**Действие:** Простое

Операция Замена памяти позволяет декеру загрузить новую утилиту в активную память своей деки, а затем подгрузить ее в свою онлайновую иконку.

Загрузка утилиты в активную память - это Простое действие, декер просто говорит деке сделать это. Если его дека не имеет достаточной активной памяти или свободной ширины канала иконки для загрузки новой программы, то он должен сначала потратить Свободное действие, чтобы выгрузить программу из активной памяти своей деки. Для этого не требуется никаких проверок (кибердеки нового поколения имеют практически неограниченную скорость передачи между хранилищем и активной памятью, поэтому рейтинг скорости загрузки из оригинальных правил **SR** по Матрице не применяется.

Как только утилита окажется в активной памяти, она автоматически начнет подгружаться в иконку. См. **Текущие операции** на стр. 110 для дополнительной информации о том, когда утилита станет доступной для Персоны.

Сжатые утилиты должны быть сперва распакованы, прежде чем их можно будет использовать, что требует Сложного действия.

## ПОДСЛУШАТЬ ЗВОНОК

**Проверка:** Особая
**Утилита:** Commlink
**Действие:** Сложное

Операция Подслушать звонок позволяет декерам находить активные комкоды в МТГ, отслеживать и прослушивать звонки. Декеры используют утилиту комлинка для всех необходимых проверок во время этой отслеживаемой операции.

Чтобы найти активные комкоды в МТГ, декер должен быть активен в РТГ, который управляет этим МТГ. Декер выполняет проверку Каталога, чтобы определить, отправляют или принимают ли вызовы какие-либо комкоды в МТГ. Если декер обнаруживает используемый комкод, он может совершить проверку Управления для отслеживания вызова до его источника или местоположения. Если несколько участников находятся на конференц-связи с комкодом, то каждый успех при проверке показывает комкод одного из участников.

Если вызов был установлен другим декером с помощью операции Сделать звонок, то проверка Управления определяет местонахождение декера, управляющего вызовом. Декер, пытающийся отследить вызов, должен перейти в РТГ звонящего декера и использовать против него утилиту отслеживания. Утилита отслеживания определяет местонахождение всех других комкодов, участвующих в звонке.

Если декер хочет подслушать звонок и записать его в память своей деки или в автономное хранилище, он должен совершить проверку Файлов. Каждая минута записи занимает 1 Мп памяти.

Если соединение зашифровано, то декер должен расшифровать его, выполнив простую проверку умения Компьютеры против рейтинга Системы Шифрования Данных линии связи. Утилита расшифровки снижает порог. Количество телефонов и устройств шифрования, задействованных в вызове, не влияет на порог декера. Если первая проверка расшифровки проваливается, декер может попытаться снова; примените модификатор +2 к порогу за каждую новую проверку. Ни одна из проверок против шифрования не влияет на Очки Наблюдения декера в РТГ.

Если какой-либо из телефонов, участвующих в вызове, оснащен сканером данных, декер может отключить его, даже если он не вызывает сигнал тревоги в РТГ. Сканеры потоков данных (стр. 243, **SR2**) имеют рейтинг от 1 до 10. Как только декер устанавливает свою прослушку, он должен совершить проверку умения Компьютеры против рейтинга сканера (утилита Commlink снижает порог). Если декер набирает хотя бы один успех, то он синхронизирует слабые флуктуации целостности сигнала, вызванные его прослушкой, и обманывает сканер. Если в вызове используются несколько сканеров данных, используйте самый высокий рейтинг среди них для проверки. В этом случае декеру требуется по успеху на каждый задействованный сканер, или же некоторые устройства обнаружат прослушку (предположительно, более дорогие). Независимо от того, пройдена эта проверка успешно или нет, результат не повлияет на Очки Наблюдения декера в РТГ.

После того, как декер подслушал и расшифровал вызов, он может записывать и прослушивать его по своему желанию. Когда вызов завершается, декер может оставаться привязанным к любому из комкодов - к тому, который он искал, либо к любому, который отследил. Затем он может попытаться отслеживать любые последующие вызовы, сделанные с этого комкода. Если декер отслеживает комкод, который он уже поставил на прослушку, то ему не нужно совершать проверки Каталога, чтобы определить, когда он снова станет активным. Ему нужно совершать новые проверки, чтобы отслеживать или подслушивать только новые звонки и обманывать сканеры данных или шифрование вызовов.

## ВЫГРУЗИТЬ ДАННЫЕ

**Проверка:** Файлы
**Утилита:** Read/Write
**Действие:** Простое

Операция Выгрузить данные - это текущая операция, которая позволяет декеру передавать данные со своей кибердеки в Матрицу. Эти данные поступают непосредственно из хранилища деки и не влияют на активную память (для больших выгрузок см. **Ширина канала**, стр. 90, где приведены правила, регулирующие время выгрузки).

Если декер создает новый файл на хосте, файл записывается автоматически. Если декер намеревается изменить существующий файл на хосте - например, добавляя ложные записи в базу данных - то он должен выполнить операцию Редактировать файл после завершения выгрузки.

Обратите внимание, что операция Выгрузить данные не используется для выгрузки утилит. За эту функцию отвечает операция Замена памяти.

## ПОДТВЕРДИТЬ КОД ДОСТУПА

**Проверка:** Управление
**Утилита:** Validate
**Действие:** Сложное

Операция Подтвердить код доступа позволяет декеру установить фальшивый код доступа в хост (на самом деле, «фальшивый» - это неправильное название, потому что такие коды доступа считаются законными). После входа в систему, декер может начать выполнять любую из своих обычных операций. Например, декер может открыть аккаунт в мейнфрейме, где будет красть время программирования, похищая ресурсы корпораций в то время пока он деловито совершенствует инструменты, которые будет использовать против них же.

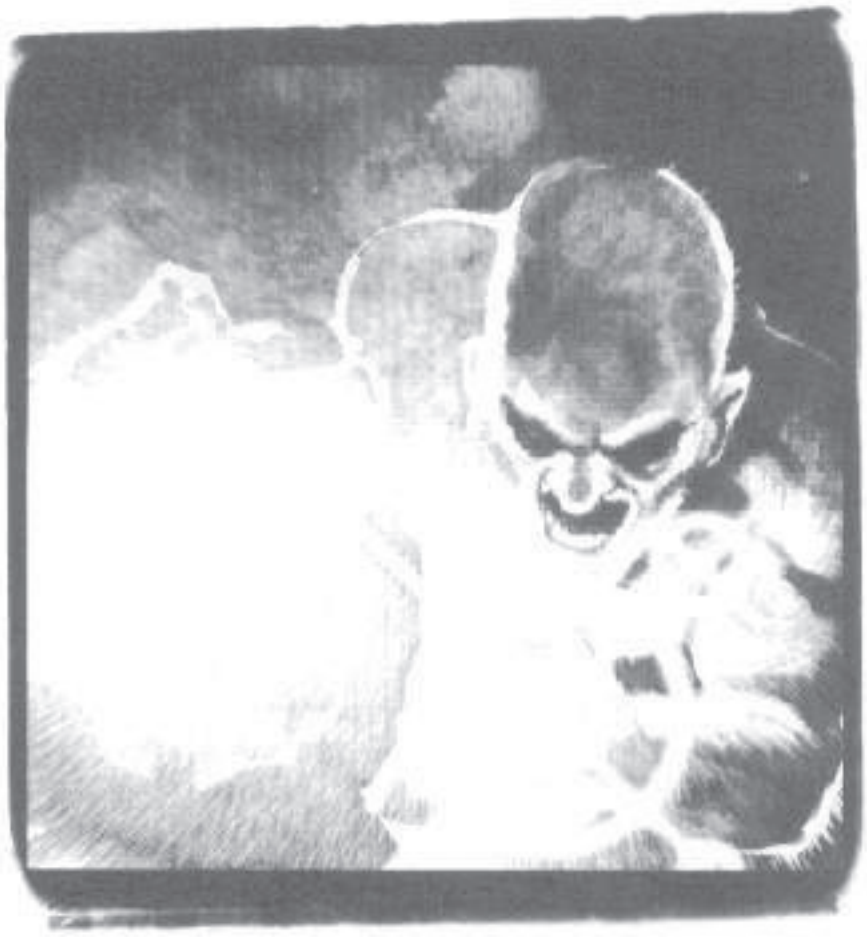
Декер совершает проверку Управления для проверки своего кода доступа. Примените модификатор +2 к порогу для подтверждения пароля суперпользователя и модификатор +6 для подтверждения пароля супервизора (см. **Коды доступа**, стр. 35, для получения дополнительной информации).

После того, как декер совершит проверку, Мастер Игры бросает 1d6 и умножает результат на количество успехов в этой проверке. Итоговое число - это количество дней, в течение которых пароль останется в силе, если только декер не сделает что-то, чтобы его скомпрометировать. Всякий раз, когда декер использует пароль во время бега, в течении которого хост переходит в состояние активной тревоги, хост помечает пароль как нелегальный. Как только хост распознает код доступа как нелегальный, он удаляет его.

# КИБЕРБОЙ

Нет ничего лучше сетевого боя. Все реально. Запретов нет.

**- Хасан Убийца, декер**



Декеры, IC, ПБ (см. **Искусственный интеллект**, стр. 140) и фреймы могут участвовать в кибербое. Иконки, представляющие системные ресурсы и приложения, не могут атаковать или быть атакованы таким образом. Декеры могут использовать системные операции, чтобы взаимодействовать с этими иконками.

## ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ КИБЕРБОЯ

Кибербой в Матрице 2.0 происходит согласно аналогичной последовательности, как и стандартный бой **SR**. Сначала противостоящие персонажи и иконки определяют Инициативу, затем объявляют и осуществляют свои действия.

Боевые Ходы в Матрице длятся по 3 секунды, так же, как и стандартные Боевые Ходы **Shadowrun** (хотя 3 секунды - это бесконечно долгое время при реальном использовании компьютера, 3-секундный ход позволяет Мастеру Игры легче синхронизировать действия Матрицы и физические действия в другом месте игры). Осуществляйте любые одновременные действия в Фазе Боя в следующем порядке: астральные действия, матричные действия и физические действия, за следующими исключениями.

Если декер объявляет отложенное действие (стр. 80, **SR2**), чтобы дождаться чего-то, что произойдет в физическом мире, выполните его действие вместе с любыми физическими действиями в Фазе Боя. Например, у Джона есть доступное действие в Фазе Боя 10. Он откладывает свое действие, ожидая, пока его коллеги в реальном мире подойдут к двери безопасности. Программа IC засекает Джона во время фазы боя 8. Программа IC выполняет свое действие вместе с другими матричными действиями во время Фазы Боя 8. Джон должен подождать, чтобы осуществить свое действие вместе с физическими действиями в этой фазе. Так что хорошо подумайте об откладывании - битвы обычно выигрывают самые быстрые.

Декеры, которые общаются напрямую с мясным миром при помощи голоса или экрана, осуществляют свои действия вместе с физическими действиями Фазы Боя, даже если у них есть действия, доступные им до этого времени. Эти штрафы не распространяются на связь через электроды, с кем-то «попутным» на собственном терминале декера или на связь с другими Персонами в системе.

## СУБЪЕКТИВНОЕ ВРЕМЯ

Имейте в виду, что время для персонажей в Матрице субъективно. Видимое время, затраченное на перемещение по среде Матрицы, может быть намного больше, чем реальное время игры, потраченное на выполнение действий. Например, декер, совершающий одну проверку Каталога в качестве части системной операции, может ощущать эту проверку в виде прогулки по длинному коридору, уставленному книгами, которая заканчивается, когда он находит нужную иконку. Ему может казаться, что он потратил несколько минут или даже часов на поиск вещи, хотя на самом деле проходит всего несколько секунд игрового времени.

## ИНИЦИАТИВА

Любые иконки с атрибутом Реакции делают бросок на Инициативу по стандартным правилам **SR** (стр. 79, **SR2**).

## ИНИЦИАТИВА ДЕКЕРА

Инициатива декера основана на атрибуте Реакция его Персоны. Если его Реакция не имеет улучшений, декер делает бросок 1d6 и прибавляет результат к своей Реакции, чтобы определить Инициативу.

Фильтры реальности, цепи увеличения отклика и работа на горячих деках через ПНИ - все это увеличивает Инициативу декера (см. **Кибердеки** стр. 81, для получения дополнительной информации по этим пунктам).

Вшитые рефлексы, магическое усиление, средства управления транспортными средствами и другие улучшения, которые повышают атрибут Реакции физического тела декера, не влияют на Инициативу в Матрице.

### Инициатива и физический мир

Если декер участвует в прямом общении с физическим миром посредством голоса, печати, экрана данных и так далее, то он теряет 1d6 Инициативы, пока не отключит канал связи. Этот штраф не распространяется на связь через внешние электроды, а также не распространяется на пользователей с «черепахами».

## ИНИЦИАТИВА IC

При расчете Инициативы программы IC используйте формулу, представленную в Таблице Инициативы IC. Для конструктов IC используйте рейтинг самой слабой программы IC в конструкте. Для программ IC, организованных в групповой кластер, определяйте Инициативу отдельно для каждой программы.

Если код безопасности хоста изменяется во время боя, Инициатива IC в хосте меняется соответствующим образом.

### ТАБЛИЦА ИНИЦИАТИВЫ IC

| Код безопасности хоста | Инициатива |
|---|---|
| Синий | 1d6 + Рейтинг IC |
| Зеленый | 2d6 + Рейтинг IC |
| Оранжевый | 3d6 + Рейтинг IC |
| Красный | 4d6 + Рейтинг IC |

## ДРУГИЕ ПРОГРАММЫ

Умные фреймы, ПБ и другие автономные экспертные системы имеют атрибуты Реакция, равные их базовым рейтингам (подробности см. в разделах **Фреймы**, стр. 104 и **Искусственный интеллект**, стр. 138). Бросьте 1d6 на Инициативу для таких систем, если у них нет подходящих улучшений.

При определении Инициативы для любых других программ предположите, что они имеют атрибуты Реакции, равные их рейтингам, и бросьте 1d6 на Инициативу. Для программ без рейтингов используйте фиксированное значение 6 в качестве атрибута Реакции для подсчетов.

## ДЕЙСТВИЯ

Иконка может совершить одно Свободное действие и либо два Простых действия, либо одно Сложное действие во время Фазы Боя.

Помимо действий, перечисленных здесь, декеры могут выполнять системные операции. Они перечислены в **Системных операциях** на стр. 111 и в **Таблице системных операций** на стр. 161. Декеры должны совершать определенные действия для выполнения каждой операции.

## СВОБОДНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Свободные действия - это простые, почти автоматические действия, для выполнения которых практически не требуется никаких усилий.

### Отложить действие

Декеры могут откладывать действия в соответствии со стандартными правилами **SR2** (см. стр. 80-81, **SR2**). См. правила о совершении отложенных действий в разделе **Последовательность кибербоя**, стр. 120.

### Сказать фразу

Стандартные правила **SR2** применяются к вербальному общению (см. стр. 81, **SR2**). Прямое общение с персонажами в физическом мире влияет на Инициативу декера, как указано в разделе **Последовательность кибербоя**.

Декеры могут также «буферизовать» сообщения. При буферизации сообщения декер может написать сообщение длиной до 100 слов и передать его любому персонажу, связанному с декером с помощью электродов, радиосвязи, экрана данных или другого устройства. Второй персонаж также может управлять иконкой, которую декер может «видеть». Второй персонаж получает буферизованное сообщение в конце Боевого Хода.

### Прервать загрузку/выгрузку

Декер может приостановить или прекратить передачу данных в любое время.

### Удалить программу

Декер может удалить программу из активной памяти своей деки в любое время. Удаление программы высвобождает активную память и пропускную способность иконки для операции Замена памяти.

### Отменить подавление IC

Декер может освободить IC от подавления и восстановить пункты, используемые для подавления IC, своего Коэффициента Обнаружения в любое время. Если подавление использовалось для предотвращения повышения Очков Наблюдения декера, то они сразу же повышаются. Если подавление приостанавливало действия IC, то они становится активными немедленно (см. **Подавление IC**, стр. 40 в разделе **Ликвидация Единичного Доступа** для получения дополнительной информации).

## ПРОСТЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Простое действие требует немного большей концентрации для выполнения, чем Свободное, и может быть немного более сложным.

### Атака

Декер может атаковать иконку любой атакующей утилитой, загруженной в его деку. Программы IC и другие иконки могут атаковать в соответствии с их программированием.

### Боевые маневры

Декеры и иконки могут применять любые боевые маневры из списка в качестве Простого действия (см. **Боевые маневры**, стр. 121).

### Импровизированная атака

Декеры могут использовать Простые действия для создания атакующих программ «на лету» (см. **Импровизированные атаки**, стр. 123).

## СЛОЖНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Выполнение Сложного действия требует сильной концентрации только на этой задаче.

### Сменить режим деки

Смена режима (см. **Режимы деки** на стр. 74 в разделе **Декеры**) - Сложное действие.

## НЕБОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Для небоевых действий декерам не нужно делать бросок на Инициативу. Вместо этого разделите атрибут Реакции декера на 10 (итог округлите). Результат - это количество действий, которые декер может выполнить в течение каждого 3-секундного игрового хода. Добавьте по 1 действию за каждый куб Инициативы, который декер получает в бою сверх стандартного 1d6.

За каждого доступное таким образом действие декер может выполнить одно Свободное действие, либо одно Сложное, либо два Простых действия. Декер может выполнить еще одно Свободное действие вместо одного или обоих Простых действий.

Например, декер с 2 действиями в ход может выполнить операцию Войти в хост (Сложное действие) и операцию Перенастройка на своей ширине канала (Свободное действие) во время своей первой фазы действий. За следующее действие он может выполнить операцию Анализ хоста (Сложное действие).

Реактивные программы IC, которые выполняют задачи в конце Боевого Хода, действуют после того, как все декеры выполнили задуманные ими действия в ходу.

## ИНИЦИАЦИЯ БОЯ

Декер может начать бой с любой «видимой» иконкой или любой иконкой, которую он обнаружил. Любая иконка, которая атакует декера, автоматически становится видимой, если только она успешно не выполняет боевой маневр, чтобы скрыть себя (см. **Боевые маневры**). Декеры могут обнаруживать реактивные программы IC, выполняя соответствующие операции анализа, и могут определять местонахождение других декеров, выполняя операцию Обнаружить декера (см. **Системные операции**, стр. 114). Кроме того, другие декеры могут сделать себя видимыми для декера, общаясь с ним, нападая на него или намеренно раскрывая себя каким-либо иным образом. Как только декер «виден» или обнаружен, он остается таковым, если не совершит успешный боевой маневр, чтобы избежать обнаружения.

Проактивные программы IC могут инициировать бой с любым декером, Очки Наблюдения которого запускают IC. Программа IC может продолжать атаковать до тех пор, пока декер не выйдет из системы или не уклонится от обнаружения с помощью боевого маневра.

## БОЕВЫЕ МАНЕВРЫ

Декеры, проактивные IC. умные фреймы и любые другие самоуправляемые иконки могут выполнять боевые маневрах, чтобы избежать обнаружения, парировать атаки или улучшать позицию для более точных атак. Все боевые маневры - Простые действия.

Каждый боевой маневр требует встречной проверки между иконкой, осуществляющей маневр, и иконкой, препятствующей маневру. Маневрирующая иконка совершает проверку Уклонения. Если маневрирующая иконка является программой IC, то Мастер Игры совершает проверку безопасности для программы, используя значение безопасности хоста (программы не IC, у которых отсутствует атрибут Уклонения, не могут выполнять боевые маневры).

Иконка-противник совершает проверку Сенсора. Если маневрирующая иконка является программой IC, Мастер Игры совершает проверку безопасности для нее, используя значение безопасности хоста (программы не IC, у которых отсутствуют атрибут Сенсора, не могут активно противодействовать маневрам. Однако, если маневрирующая иконка не набирает успехов в своей проверке, маневр не удается).

Если маневрирующая иконка набирает больше успехов, обратите внимание на чистые успехи - разницу в успехах встречной проверки. Чистые успехи обозначают насколько успешно иконка маневрирует. Если иконка-противник набирает равное или большее количество успехов, боевой маневр не удается.

Если у маневрирующей иконки есть утилита Cloak, уменьшите порог для этой иконки на значение рейтинга утилиты. Если иконка-противник имеет утилиту Lock-On, уменьшите ее порог на значение рейтинга утилиты.

## ИЗБЕГАНИЕ ОБНАРУЖЕНИЯ

Иконка может выполнить маневр избегания обнаружения, чтобы избежать столкновения с иконкой, которая ее обнаружила.

Декер должен использовать операцию Анализ иконки, чтобы повторно обнаружить программу IC, которая уклонилась от обнаружения с помощью маневра. Чтобы повторно обнаружить Персоны, фреймы или ПБ, которые уклонились от него, декер должен использовать операцию Обнаружить декера.

Программы IC повторно обнаруживают уклоняющиеся иконки через количество Боевых Ходов, равное количеству чистых успехов при проверке Уклонения иконки. Это время сокращается на 1 ход за каждый пункт, добавленный к Очкам Наблюдения иконки за это время. Программа IC показывается в конце последнего хода периода уклонения, будучи готовой к фазе Инициативы на следующем Боевом Ходу.

Декеры могут использовать маневр избегания обнаружения, чтобы уклоняться от программ trace IC во время цикла охоты. Эти программы нельзя обойти во время их цикла обнаружения. Других форм реактивных IC вообще невозможно избежать.

Киберсуши находился в хосте Оранжевый-8, когда на него напал killer IC. Ему нужно время, чтобы загрузить более мощную программу атаки, поэтому он выполняет операцию Избежать IC.

Во-первых, Суши совершает проверку Уклонения против значения безопасности хоста. Его атрибут Уклонения равен 6, поэтому он бросает 6d6. У него также есть утилита Cloak-4, поэтому порог для этой проверки - 4 (Значение безопасности хоста - Рейтинг Маскировки). Суши набирает 3 успеха. Тем временем Мастер Игры совершает проверку безопасности хоста против рейтинга Уклонения Суши. Он бросает 8d6 против порога 6 и набирает 1 успех.

Суши выходит победителем в проверке с 2 чистыми успехами. В результате он уклоняется от программы killer IC на 2 Боевых Хода.

Однако? хост замечает Киберсуши на следующем ходу, когда тот выполняет операцию Замена памяти. Его Очки Наблюдения повышаются на 2 пункта, что тут же завершает период его уклонения - программа killer IC снова находит его в конце хода.

## ПАРИРОВАНИЕ АТАКИ

Маневр парирования атаки позволяет маневрирующей иконке усилить ее защиту в кибербою. Если маневрирующая иконка выигрывает встречную проверку, увеличьте порог для атак против нее на количество чистых успехов.

Этот бонус длится до следующей атаки иконки-противника. Если иконка-противник выполняет маневр позиционирования, маневрирующая иконка сохраняет бонус парирования. Если любая иконка выполняет маневр избегания обнаружения, бонус теряется.

## ПОЗИЦИОНИРОВАНИЕ

Маневр позиционирования позволяет иконке спозиционировать себя для атаки противника. Это опасный маневр, который может возыметь обратный эффект на иконку. Если маневрирующая иконка выигрывает во встречной проверке, то иконка может уменьшить порог своей следующей атаки на количество чистых успехов или увеличить Силу своей атаки на это же количество. Если же иконка-противник побеждает во встречной проверке, то она и получает бонус.

Бонус действует только до следующей атаки.

У Киберсуши атрибут Уклонение равен 6, и у него запущена утилита Cloak-2, когда он сталкивается с корпоративным декором с атрибутом Сенсора 5 и утилитой Lock-On-3. Суши пробует выполнить маневр позиционирования, чтобы превзойти своего противника. Он совершает проверку Уклонения против порога 3 (Рейтинг Сенсора противостоящей иконки - Рейтинг Маскировки Суши). Его оппонент совершает проверку Сенсора против порога 3 (Рейтинг Уклонения Суши - Рейтинг утилиты Lock-On иконки-противника). Суши набирает 4 успеха в своей проверке, но его оппонент набирает 5. В результате корпоративный декер может уменьшить порог своей следующей атаки против Суши на 1 или увеличить Силу своей атаки на 1.

Суши использует оставшееся в фазе Простое действие, чтобы выполнить маневр парирования атаки. Проверки те же, но на этот раз Суши побеждает с одним чистым успехом. Это увеличивает порог атаки корп-декера на 1. Корпоративный декер решает принять увеличенный порог и применяет свой бонус позиционирования к Силе своей атаки.

## ВЫПОЛНЕНИЕ АТАК

Все атаки в кибербою являются Простыми действиями. Чтобы совершить атаку, нападающий совершает проверку с помощью своей атакующей программы (Пул Взлома можно использовать для усиления программы). Порог проверки зависит от двух факторов: статуса иконки цели - Легальная или Нарушитель - и кода безопасности хоста, в котором происходит атака. Любая иконка декера или программа IC, которая вошла в систему под действующим кодом доступа, считается легальной. Все прочие иконки - нарушители. Таблица порогов кибербоя предоставляет пороги для иконок в зависимости от этих факторов.

Примените любые подходящие модификаторы порогов от параметров утилит, маневров, урона и т.д.

### ТАБЛИЦА ПОРОГОВ КИБЕРБОЯ

| | Статус иконки | |
|---|---|---|
| Код безопасности хоста | Нарушитель | Легальная |
| Синий | 6 | 3 |
| Зеленый | 5 | 4 |
| Оранжевый | 4 | 5 |
| Красный | 3 | 6 |

Вторгшийся декер может попытаться изменить свой собственный порог в середине бега, выполнив операцию Подтвердить код доступа, чтобы создать для себя временную легальную Персону. Это специальный боевой прием - он не мешает программам IC и другим программам атаковать или влиять на системные проверки, но может затруднить попадание по декеру. Хост обнаруживает и удаляет поддельный код доступа, как только декер отключается.

Конечно, декер может использовать для подключения легальный код доступа или ранее установленный поддельный. В общем, если декер использует этот код доступа для получения легального статуса во время боя с программами безопасности хоста, хост сразу нивелирует код доступа, когда декер отключается или выходит из системы. Он скомпрометировал свое прикрытие, так сказать. Тем не менее, декер может использовать код доступа в бою против вторгшихся декеров, не теряя своего прикрытия.

Запишите количество успехов, набранных при проверке атаки, поскольку они определяют последствия атаки. Различные типы атакующих утилит оказывают различное влияние на цели. Некоторые снижают конкретные рейтинги, в то время как другие наносят удар по физическому телу декера. Любые специальные эффекты и встречные проверки, совершаемые целевой иконкой, указаны в описании атакующей утилиты (см. **Атакующие утилиты**, стр.98, в разделе **Программы**). Для атакующих утилит, не наносящих особых повреждений, см. **Повреждение иконки** ниже.

## ИМПРОВИЗИРОВАННЫЕ АТАКИ

В соответствии с правилами Матрицы 2.0, декер может написать программу атаки «на лету» в качестве Простого действия. Такую импровизированную атакующую программу можно использовать только для одиночной атаки - как одноразовую утилиту, другими словами.

Декер устанавливает Силу атакующей программы, распределяя очки из своего Уклонения и/или рейтинга Тела. Допустима любая комбинация очков. Однако Сила не может превышать Рейтинг MPCP кибердеки персонажа.

Рейтинги Уклонения и/или Тела деки остаются уменьшенными на количество пунктов, выделенных на программу атаки, пока декер не использует ее. Если ему не удастся успешно завершить создание программы атаки, рейтинги будут снижены до его следующего действия.

Чтобы завершить создание программы атаки, декер совершает проверку умения Компьютеры с порогом, равным Силе программы. При 1 успехе программа наносит Малые повреждения; при 2 успехах - Умеренные; при 3 - Серьезные; 4 и более успехов позволяют программе наносить Летальный урон.

## ПОВРЕЖДЕНИЕ ИКОНКИ

Любые атакующие утилиты и программы IC, такие как Hog и Reveal, а также poison IC и acid IC, наносят особые виды урона. Правила для применения этих эффектов и противодействия им включены в описания этих программ (см. **Программы**, стр. 94 и **Ликвидация Единичного Доступа**, стр. 38).

Другие программы, такие как программы атаки и killer IC, наносят урон по стандартным правилам **Shadowrun**. Каждая из этих программ имеет код повреждений, который включает в себя значение Силы и уровень повреждений: Малый, Умеренный, Серьезный или Летальный. Сила для таких программ равна их рейтингу.

Уровень повреждения для таких программ IC определяется кодом безопасности хоста, как показано в Таблице повреждений IC.

### ТАБЛИЦА ПОВРЕЖДЕНИЙ IC

| Код безопасности хоста | Уровень повреждений IC |
|---|---|
| Синий | Умеренный |
| Зеленый | Умеренный |
| Оранжевый | Серьезный |
| Красный | Серьезный |

За каждые 2 успеха атакующего при проверке атаки повысьте уровень повреждений на 1 ступень.

Иконка, по которой был нанесен удар, проходит проверку Сопротивления Урону, используя свой рейтинг Тела против порога, равного Силе урона. Для программ IC, которые получают урон, совершите проверку Сопротивления Урону, используя значение безопасности хоста. Утилита брони снижает Силу для проверки. За каждые 2 успеха при проверке снижайте уровень повреждений на 1 ступень.

Кэсси атакована программой Killer-6 в Оранжевом хосте, поэтому ей грозит урон 6С. Что еще хуже, IC набирает 3 успеха при проверке атаки, поэтому урон достигает 6Л.

Кэсси использует утилиту Armor-4, которая снижает Силу атаки до 2. Кэсси совершает проверку Тела (2) и набирает 4 успеха. Таким образом, урон, наносимый ее Персоне, становится Умеренным.

## СЧЕТЧИКИ ЗДОРОВЬЯ

Все иконки имеют Счетчики Здоровья. Каждый Счетчик Здоровья имеет 10 полей, которые заполняются по мере того, как иконка получает урон в соответствии с Таблицей Счетчиков Здоровья. Если иконка является Персоной, то декер, управляющий ей, выбрасывается из Матрицы. Декер уязвим для дампшока (см. **Дампшок** ниже) и, возможно, других эффектов (когда black IC уничтожает иконку, это не отключает декера - так проще поджарить ему мозг).

### ТАБЛИЦА СЧЕТЧИКОВ ЗДОРОВЬЯ

| Уровень повреждений | Заполняется |
|---|---|
| Малый | 1 поле |
| Умеренный | 2 поля |
| Серьезный | 3 поля |
| Летальный | 6 полей |

## ПЕРЕГРУЗКА СИМСЕНС

Каждый раз, когда иконка декера получает урон от white или gray IC, физическое тело декера может пострадать от Оглушающего урона из-за эффекта резонанса в интерфейсе СИСВ. Это может произойти только на горячих деках. К этому эффекту невосприимчивы холодные колоды и «черепахи».

Чтобы определить, получает ли декер урон от перегрузки симсенс, он совершает проверку Силы Воли против порога, основанного на уроне, полученного его иконкой. Эти пороги указаны в Таблице порогов повреждений от перегрузки. Если декер работает на горячей деке лишь с интерфейсом ПНИ, то увеличьте порог на 2. Если у деки есть Anti-IC, уменьшите порог на 2. Любая иконка, которая получает Летальный урон, автоматически вылетает и подвергает декера воздействию дампшока.

Если проверка Силы Воли не удалась, декер получает Малое Оглушающее ранение и заполняет 1 поле на своем Счетчике Ментального Здоровья.

Повреждения от перегрузки симсенс не являются проблемой при разборках с black IC. Любое повреждение, которое получает декер в этом случае, не является побочным эффектом!

### ТАБЛИЦА ПОРОГОВ ПОВРЕЖДЕНИЙ ОТ ПЕРЕГРУЗКИ

| Уровень повреждений | Порог |
|---|---|
| Малый | 2 |
| Умеренный | 3 |
| Серьезный | 5 |

## ДАМПШОК

Когда декер вылетает из Матрицы или отключается от нее без выполнения операции Изящного Отключения, он рискует получить Оглушающий урон от дампшока. Сила повреждения равна значению безопасности хоста. Это измеряет шок от внезапного перехода из виртуальной реальности в физическую. Уровень повреждения определяется кодом безопасности хоста, как показано в Таблице уровней повреждения от дампшока.

Если декер во время вылета использовал холодную деку, то уменьшите Силу урона на 2 и понизьте уровень повреждений на 1 ступень. Если у декера есть Anti-IC, то уменьшите код повреждения таким же образом. Эти уменьшения являются кумулятивными, поэтому холодная дека, оснащенная Anti-IC, обеспечивает уменьшение Силы на 4 пункта, и снижает уровень повреждений на 2 ступени. Пользователи «черепах» невосприимчивы к дампшоку.

### ТАБЛИЦА УРОВНЕЙ ПОВРЕЖДЕНИЯ ОТ ДАМПШОКА

| Код безопасности хоста | Уровень повреждения |
|---|---|
| Синий | Малый |
| Зеленый | Умеренный |
| Оранжевый | Серьезный |
| Красный | Летальный |

# ДОМ ХАКЕРА

**>>ОБНАРУЖЕНО ПРЕРЫВАНИЕ: попытка-входа-идентифицирована**
**>>VERIFY**_joe-sent-me
<<ИНДЕКСИРОВАНИЕ>>
<<ПРОВЕРЕНО: ПОДТВЕРЖДЕНИЕ ДОСТУПА>>
**>>LOAD**_HackMaster-Sales-Program
<<ЗАГРУЗКА>>
<<ЗАПУСК>>

>(Привет, чаммер. Рад, что ты нашел наш новый сетевой адрес! Где ты на него наткнулся?)<

**-> Не твое собачье дело, тупица.**

>(Всегда приятно встретить клиента, который понимает, как обстоят дела. **>>UPDATE_user-record-increment-trustworthiness-test+1:** <<ОБНОВЛЕНИЕ ЗАВЕРШЕНО>> Что я могу вам показать?)<

**-> Как эта штука вообще работает?**

**>>UPDATE_user-record-NEW=TRUE (85%+)**
<<ОБНОВЛЕНО: ЗАПУСК БРОШЮРЫ>>

>(Это Дом Хакера - в Матрице 24 на 7, чтобы удовлетворять ваши декерские потребности. Наши сотрудники по всему миру фанатично преданы делу взлома сетей и поддерживают наш выбор кода, компонентов и алгоритмов достаточно горячим, чтобы расплавить любые IC, которые вам могут повстречаться. У нас одни из лучших мастеров дек, кодеров и фиксеров в этом бизнесе, чтобы вы могли найти то, что захотите, и когда захотите. А наша служба безопасности защищает все поставки, независимо от того, насколько они горячи, и гарантирует, что вы получите то, за что заплатили - вам больше не нужно забирать технику по ночам из грязных переулков, кишащих наркоманами, которые прирежут вас за ваши ботинки. Мы гарантируем ночную доставку любого заказа, полученного до полуночи по местному времени, всего за 15 нюен в пределах СКАШ. Тарифы на международную доставку по договоренности)<

**-> Нет загрузок?**

>(Эй, мы бы хотели связаться с вами по сети, но с такими клиентами, как наши - одними из самых крутых декеров в Матрице - накладные расходы на безопасность съедят всю нашу прибыль. Но если вы увидите то, что вам понравится в наших библиотеках программного обеспечения, мы сможем загрузить вам одноразовую самоуничтожающуюся демо-копию за 5 процентов цены, прямо здесь и сейчас почти в любом случае. Это вычитается из стоимости, если вы потом покупаете саму программу.

Каждый раз, когда вы видите то, что хотите, просто покажите мне информацию о заказе и процедуре доставки к вам. Мы принимаем зарегистрированные или сертифицированные кредстики, средства со слепых депозитных счетов или переводы с цифровых счетов. Наложенные платежи не принимаются.

В качестве дополнительной услуги мы можем связать вас с нашими штатными программистами, которые могут настроить любую программу в каталоге в соответствии с вашими личными пожеланиями и стилем. У вас, вероятно, есть свои знакомые кодеры, но наши люди знают товар от и до и могут исправить код, чтобы удовлетворить ваши потребности, как никто другой)<

**-> Что у вас есть для дек, типа там софт для Персоны?**

>(У нас есть все, что тебе нужно, друг)<

>>OPEN_persona-&-deck-database
<<ОТКРЫТО>>
<<ОТОБРАЖЕНИЕ>>

## СОФТ И ПРОШИВКИ ПЕРСОН

### MPCPS

Central Casting, модная линейка программ MPCP от Mr. Snazz, Ltd., предлагает MPCP в двух самых горячих темах этого сезона.

### Мушкетер

Переводит программные иконки в кружева надушенных платков, сверкающую сталь мечей, потоки славного Бургундского - все, что относится к приключенческому миру Д'Артаньяна. Ваша иконка будет бросаться в глаза среди технического однообразия Матрицы.

### Т-Рекс

Для декеров, которые хотят почувствовать скручивающийся код в своих могучих когтях и разрывать IC саблевидными зубами, ничего не может быть лучше, чем бороздить цифровые просторы в облике Тираннозавра Рекса. Король древнейшего мира станет твоим лицом в новейшем. Мы предлагаем вариант Годзиллы по той же цене с 2-процентной надбавкой за вариант с металлическими когтями и киберхвостом.

### ТАБЛИЦА ЦЕН НА MPCP (в нюенах)

| Рейтинг | Размер | Цена софта | Цена прошивки |
|---|---|---|---|
| 1 | 8 | 800 | 960 |
| 2 | 32 | 3,200 | 3,840 |
| 3 | 72 | 7,200 | 8,640 |
| 4 | 128 | 25,600 | 28,160 |
| 5 | 200 | 40,000 | 44,000 |
| 6 | 288 | 57,600 | 63,360 |
| 7 | 392 | 196,000 | 203,840 |
| 8 | 512 | 256,000 | 266,240 |
| 9 | 648 | 324,000 | 336,960 |
| 10 | 800 | 800,000 | 816,000 |
| 11 | 968 | 968,000 | 987,360 |
| 12 | 1,152 | 1,152,000 | 1,175,040 |

## ПРОГРАММЫ ПЕРСОНЫ

Menu Madness предлагает линейку простых и надежных программ Персоны для декеров. Будь то экипировка новичка или ветерана, Menu Madness откроет для вас Матрицу. Параметры проверены на мейнфрейме вплоть до уровня 10. Предварительно установленная прошивка из-за дополнительных расходов на материалы будет стоить 20-кратно размеру программы в нюенах. Десятипроцентная скидка на приобретение пакета из всех четырех программ ТУМС.

### ТАБЛИЦА ЦЕН ПРОГРАММ ПЕРСОНЫ (в нюенах)

| | Тело или Уклонение | | Маскировка или Сенсор | |
|---|---|---|---|---|
| Рейтинг | Размер | Цена | Размер | Цена |
| 1 | 3 | 300 | 2 | 200 |
| 2 | 12 | 1,200 | 8 | 800 |
| 3 | 27 | 2,700 | 18 | 1,800 |
| 4 | 48 | 9,600 | 32 | 6,400 |
| 5 | 75 | 15,000 | 50 | 10,000 |
| 6 | 108 | 21,600 | 72 | 14,400 |
| 7 | 147 | 73,500 | 98 | 49,000 |
| 8 | 192 | 96,000 | 128 | 64,000 |
| 9 | 243 | 121,500 | 162 | 81,000 |
| 10 | 300 | 300,000 | 200 | 200,000 |

## ПОЛНЫЕ НАБОРЫ ПЕРСОНЫ

Эти комплексные предложения предоставляют полный набор MPCP и программ Персоны. Все готово к загрузке объектного кода, как и все, что мы продаем, с бесплатным файлом исходного кода, добавленным, чтобы вы могли обновлять и поддерживать софт по мере необходимости.

**СПЕЦИАЛЬНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ 10% скидка на пакет**

### Геракл

Геракл - набор в полной боеготовности, который готов принимать удар и поддерживать подключение. Разработанный компанией Olympian Opticode, он следует теме «голливудской» мифологии о бугристых мускулах, сногсшибательных девушках, монстрах, таких как циклоп и гидра, и громовых ударах разгневанных богов. Дополнительный фильтр реальности накладывает олимпийскую тему на весь бег.

MPCP-8/8/8/4/4
Память: 512/192/192/32/32
Стоимость: 440,640¥
Прошивка: +17,280¥

**С фильтром реальности:**
Память: 800/192/192/32/32
Стоимость: 904,320¥
Прошивка: +22,464¥

### Джаз VI

Пакет Джаз VI от The Master включает классический, хромированный техно-образ, который соответствует тому, каким большинство людей считает киберпространство. Полная совместимость с УМС и легко настраиваемый код обработки изображений MPCP позволяет настраивать иконку как угодно в рамках темы основного дизайна «блестящего металла и светящихся схем». Все это плюс стандартная 10-процентная скидка на прошивку от Дома Хакера.

MPCP-6/5/4/5/4
Память: 288/75/48/50/32 Мп
Цена пакета: 88,740¥
Прошивка: 8,082¥

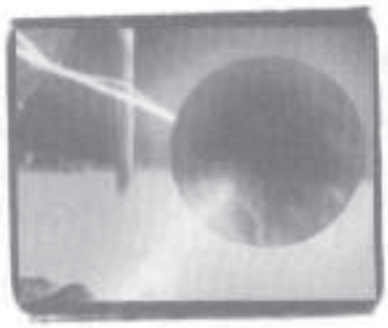
>>ОБНАРУЖЕНО ПРЕРЫВАНИЕ
<<ЗАПРОС К ПОЛЬЗОВАТЕЛЮ>>
>(Вам что-то понравилось?)<

**-> Неплохо. Я ищу какие-нибудь обновки, чтобы улучшить свои системные операции.**
>(Не вопрос. У нас есть все, что тебе нужно, друг)<

>>OPEN_Utilities-Database
<<ОТКРЫТО>>
<<ОТОБРАЖЕНИЕ>>

## УТИЛИТЫ

>(Вы занятой человек, поэтому мы постараемся превзойти предел ваших виртуальных мечтаний. Практически все программы, о которых вы когда-либо слышали, и некоторые, возможно, еще не опробованные вами, находятся здесь, в нашем онлайновом каталоге. Сейчас я вам покажу)<



## ОПЕРАЦИОННЫЕ УТИЛИТЫ

### Программы Analyze

Доктор Снуп выдал эксклюзивную лицензию Дому Хакера на продажу Peepers. Док - один из лучших кодеров во Взводе Мультяшек, кучке сетевиков, доходящих до абсурда в своей иконографии. Peepers заставляет глаза вашей иконки выпучиваться как у персонажей старых мультфильмов. Будучи выпученными, они видят все, знают все, сообщают все. Доступно в любом рейтинге вплоть до 10.

### Peepers

Рейтинг: 1-10
Объем памяти: 3-300 Мп
Цена: варьируется - уточните у HackMaster.

От H'тани Квези из Кении к нам пришла Cowrie V. Программа представляет собой набор традиционных ракушек каури, используемых для гадания ибо и другими племенами. Просто бросьте ракушки, и они упадут особым образом, который и предоставит нужную информацию. Как и все утилиты Квези, Cowrie V снабжена опцией оптимизации, которая сокращает потребность в памяти.

### Cowrie V

Рейтинг: 5
Память: 37 Мп
Цена: 30,000

### Программы Browse

High Priestess, от Атуса из Тота, держит на коленях книгу тайн и ищет на ее страницах секреты, которые вы от нее требуете. Как и все программы Trumps Major от Атуса, High Priestess

сжата. При загрузке программа проявляется как колода карт Таро, из которой вы извлекаете рабочую программу.

**High Priestess**
Рейтинг: 6
Память: 36 (18 для загрузки)
Цена: 9,800¥

## Программы Commlink

Из хранилищ Мицухамы до нас дошла MoshiMoshi, собственная программа связи корпорации. Нет, мы не можем сказать вам, как мы ее заполучили, но ее элегантные кодовые последовательности подтверждают любые ваши догадки о том, что KTM использует только самое лучшее. Почти невидима большую часть времени, при активации MoshiMoshi выглядит как карманный телефон с кнопками опций и панелями управления. Вы просто набираете на нем любые хитрые команды гриду, которые хотите.

**MoshiMoshi**
(Стандартная версия)
Рейтинг: 4
Память: 16
Цена: 3,200¥
(Директорская версия)
Рейтинг: 6
Память: 36
Цена: 7,200¥

## Программы Crash

Не существует никаких корпоративных моделей этой детки - самой мерзкой иконки сбоя, которую только смогли найти наши фиксеры. Это Shoggoth от HPL, протестирована на уровне 6 против некоторых из наиболее сильно защищенных хостов, которые мы смогли взломать ради тестов. Программа изливается из ваших рук потоком пульсирующей слизи, испещренной прожилками мерзких цветов. Когда она достигает главной таблицы прерываний ЦП, то взрывается массой слизистых щупалец и разинутых острых ртов - нечто, вышедшее прямиком из фантастического трид-ужаса - и врывается в операционную систему. Shoggoth оснащен экспертной опцией ДВК, которая позволяет вам спустить его и бежать изо всех сил.

**Shoggoth**
Рейтинг: 6 (ДВК: 6)
Размер: 432 Мп
Цена: 86,400¥

## Программы Deception

Старые способы все еще надежны. Passport.55 - обновление стандартного обманного кода от StarLine считается классикой потому, что она РАБОТАЕТ. Passport.55 выглядит как серебристая сфера, которая смешивается с кодом проверки доступа в узле доступа и начинает слияние цвета с ним до тех пор, пока почти полностью не сольется со «стеной». Затем вы можете пройти через открывающееся им для вас отверстие - тот же процесс, который вы бы видели в качестве легального пользователя с кодом доступа благодаря иконографии УМС.

**Passport.55**
Рейтинг: 1-10
Размер: 2-200 Мп
Цена: варьируется - уточните у HackMaster

## Программы Read/Write

Abbot Software утверждают, что они создали Brother Marcus из кода, украденного из программы, используемой во внутренней системе библиотеки Ватикана. Независимо от того, правда это или нет, эта программа является эффективным менеджером ввода-вывода. Marcus - веселый средневековый монах, вооруженный пером и пергаментом. Пергамент отображает потоки данных по мере их прохождения через канал связи. Когда вы говорите программе, что нужно отредактировать файл, монах начинает работу, накладывая «подсвеченную рукопись» на файл, которая позволяет вам - но никому другому - видеть ваши изменения.

**Brother Marcus**
Рейтинг: 4
Размер: 32 Мп
Цена: 6,400¥

## Программы Relocate

Roller Coaster от Klown Kode, Ltd. - часть их популярной серии «парка развлечений». Она пытается усадить trace IC в вагончик на американских горках, и, если это удается, программа продолжает кружиться по виртуальному аттракциону, пока вы не прекратите ее подавление.

**Roller Coaster**
Множитель: 2
Системные операции: специальные
Рейтинг: 6
Размер: 72 Мп
Цена: 14,400¥

### Программы Scanner

DeckWeb, написанная Человеком-пауком, раскидывает паутину по Матрице и показывает характеристики целевых иконок, когда они попадают в ее сети. Человек-паук - лучший, когда дело доходит до улучшения деки, и его вклад в Убежище Хакера очень весом - с применением оптимизации - в деле сохранения разумных требований к памяти.

**DeckWeb**

Множитель: 3
Системные операции: Обнаружить декера
Рейтинг: 8
Размер: 96 Мп
Цена: 192,000¥

### Программы Validate

Synth за авторством Music Man - популярная линейка иконок подтверждения, доступная вплоть до12 рейтинга. Программа представляет собой концертную клавиатуру, загруженную панелями управления и селекторами синтезирования голоса. Когда вы играете на ней, она модифицирует проверочные таблицы со своей музыкой до тех пор, пока ваши избранные мелодии не будут гармонично сочетаться с другими записями, которые также отображаются в виде музыкальных партитур.

**Synth**

Множитель: 4
Системные операции: Подтверждение кода доступа
Рейтинг: 1-12
Размер: 4-576 Мп
Цена: HackMaster будет рад подсказать ее вам

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ УТИЛИТЫ

### Программы Sleaze

Без хорошей программы скрытности заниматься декерством - это занятие для самоубийцы. EbonMask - это последняя новинка в серии Меч и Колдовство от Horizon Software. Элегантный капюшон с окулярами из ограненных черных драгоценных камней скрывает черты вашего лица и взрывает крошечный разум системы безопасности. Имеется в наличии, как и все утилиты МиК от Horizon, с рейтингом вплоть до 6, и удобно оптимизирована для дек.

**EbonMask**

Множитель: 3
Рейтинг: 1-6
Размер: 2-54 Мп
Цена: уточните у HackMaster (применяются наценки за оптимизацию кода)

Vanilla Matrix Ware предназначена для удовлетворения ваших декерских потребностей без яркого кода визуализации, который может снизить производительность деки. Все их программы являются стандартными представлениями УМС, которые сочетаются с большинством матричных сред. Скрытность от Vanilla выглядит как прыгающие точки света, которые перенаправляют внимание хоста в другое место. Доступна с рейтингом вплоть до 8.

**VMW Sleaze**

Множитель: 3
Рейтинг: 1-8
Размер: 3-192 Мп
Цена: HackMaster сообщит вам

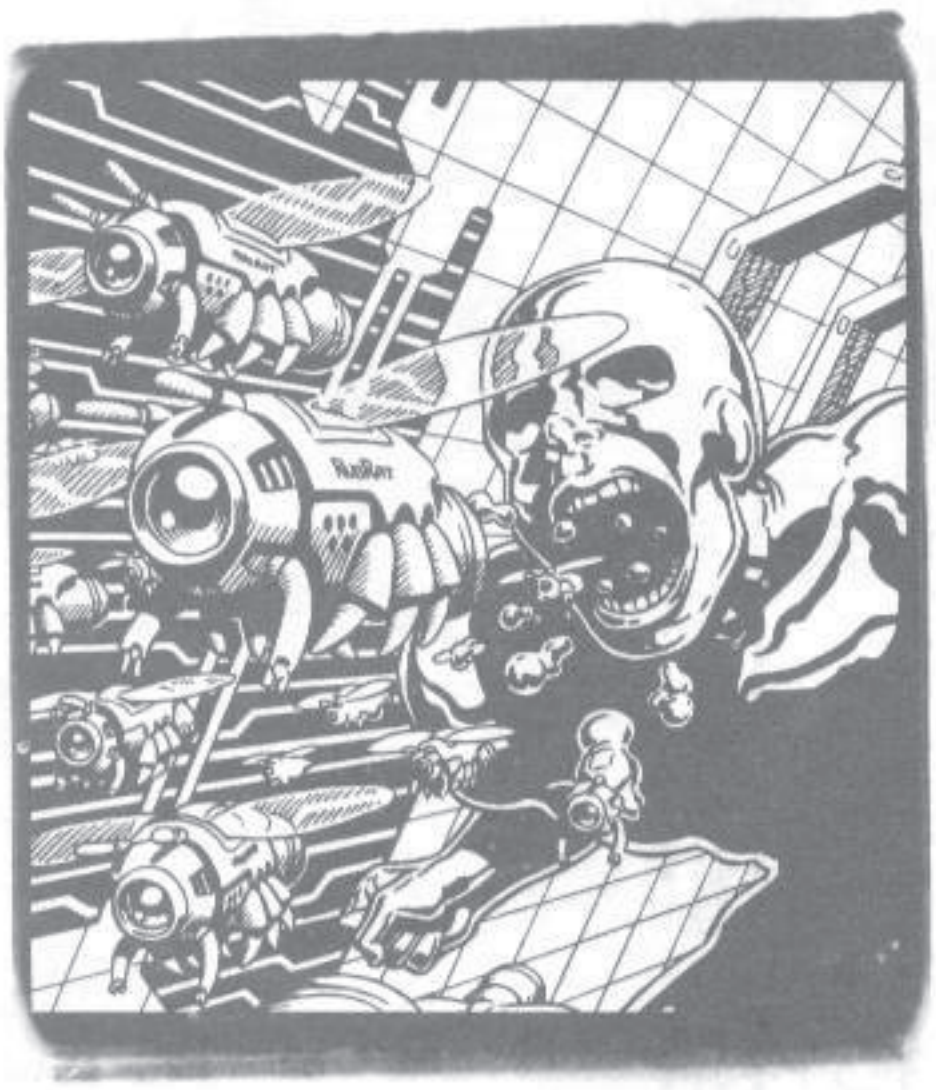
# АТАКУЮЩИЕ УТИЛИТЫ

## Программы Attack

Sniper - это базовая боевая программа 6У, которая отображается как гладкая и смертоносная винтовка. DoomBroom - это ее старшая сестра 8У, оснащенная функциями преследователя, проникания и нацеливания. Вау!

**Sniper**
Рейтинг: 6
Память: 108 Мп
Цена: 21,000¥

**DoomBroom**
Рейтинг: 8
Память: 432 Мп
Цена: 216,000¥



BugsBugsBugs, программа атаки с опцией Область-3 и силой 6У, это раздражающее творение от RugRat, которое посылает рои кибернетических светлячков, чтобы те кусали до трех противников одновременно.

**BugsBugsBugs**
Рейтинг: 6
Память: 243 Мп
Цена: 48,600¥

Katana 800, улучшенная версия программы Attack-8C Зака Дата в стиле самурайского меча - это чистая мощь, оптимизированная для экономии памяти. Iai-do 800 включает опцию сжатия для более быстрой «отрисовки», если вам нужно загрузить ее во время бега.

**Katana 800**
Рейтинг: 8
Объем памяти: 128 Мп
Цена: 256,000¥

**Iai-do 800**
Рейтинг: 8
Память: 128 Мп (64 Мп для загрузки)
Цена: 324,000¥

Hand O'Doom - это авторская программа одноименного декера. Программа 10Л с нацеливанием, Stealth-6, оптимизацией и сжатием - это лучший уничтожитель IC, и Дом Хакера с гордостью предлагает ее своим клиентам по такой разумной цене. Программа превращает руки вашей иконки в когти из ревущей энергии, которые вырывают целевую иконку из памяти хоста.

**Hand O'Doom**
Рейтинг: 10
Память: 901 Мп (450 Мп для загрузки)
Цена: 3,610,000¥

## Программы Poison

Зак Дат сочетает классический дизайн и смертоносную эффективность в своей Viper-VI, которая отображается в виде длинного посоха в руках вашей иконки. При нанесении удара посох превращается в кобру с раскрытым капюшоном, которая вонзает свои клыки в цель.

**Viper VI**
Рейтинг: 6
Память: 108 Мп
Цена: 21,600¥

>>ОБНАРУЖЕНО ПРЕРЫВАНИЕ
<<ЗАПРОС К ПОЛЬЗОВАТЕЛЮ>>
>(Что бы вы хотели?)<
**-> Мне нравятся мечи, но пока придержите их. Во время последнего бега мне слишком припекало хвост, и я хочу увидеть что-нибудь, что заставит их отвалить. Не только разрушителей иконок, ясно?**

>(У нас есть все, что вам нужно, друг. Гм... простая демонстрация подборки высокой степени защиты сама по себе дело ответственное - слишком много любопытных хотят увидеть, как выглядит черный товар, само собой. Если бы вы могли замотивировать нас... большое спасибо, сэр. Это будет вычтено из вашего счета при покупке любой программы)<

>>LOCK_VM-space-access
<<ЗАБЛОКИРОВАНО>>
>>КОД БЕЗОПАСНОСТИ КРАСНЫЙ
<<ТРЕБУЕТСЯ ПОДТВЕРЖДЕНИЕ>>
<<ПОДТВЕРЖДЕНИЕ ПОЛУЧЕНО>>
<<БЕЗОПАСНОСТЬ УСИЛЕНА - КРАСНЫЙ-8>>
>>OPEN_High-Security-Database
<<ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ ОПЕРАТОРА КОНСОЛИ>>
<<ПОДТВЕРЖДЕНИЕ ПОЛУЧЕНО>>
<<ОТКРЫТИЕ>>
<<ОТОБРАЖЕНИЕ>>

## Утилиты Black

>(На Black Hammer нет объявлений о продаже, сэр. Вот отображение рабочих параметров, протестированных на Fuchi-7. Видите, как быстро он фиксируется на критических элементах управления биоотдачей? А это пришло к нам прямо из корпоративного цеха, который изменил оригинальный код Lone Star. Вся стабильность оригинала, однако усиленная командой первоклассных программистов. Это Hammer-6. Я думаю, это уже говорит вам о том, насколько хороши были ребята, которые ее написали. Обычно она требует 720 Мп, но эта модель оптимизирована до 360 Мп. Ее стоимость 288,000¥.

А вот более добрый и мягкий код: Killjoy. Те же разработчики, тот же образец кода биоотдачи, но посмотрите, как модулируются пики СИСВ, чтобы не перейти на убийственный уровень. Конкретный дрек, почти нет шансов необратимого повреждения мяса принимающей стороны. Рейтинг 6, так же, как и у других, но алгоритм управления СИСВ намного более компактен. Оптимизирована, требует 180 Мп и стоит 144,000¥)<

**-> Могу ли я получить демо?**
>>UPDATE_user-database-BUTTHEAD=TRUE (100%)
<<ОБНОВЛЕНО>>
>(Мне жаль, сэр, но этого нет в нашем утвержденном списке демо-версий. Мы ведь не хотим несчастных случаев, не так ли?)<
**-> Ладно, хватит, наверное. Слушайте, я должен идти. Как насчет того, что вы отправите мне чип каталога? Я загрузил точку доставки.**
>(Конечно, чаммер. Надеемся на сотрудничество с вами)<
>>UPDATE_user-database-BUTTHEAD=TRUE (150%)

>>CUT_access
<<ДОСТУП ПРЕРВАН>>

-УБЕЖИЩЕ ХАКЕРА: Внутренняя Почта-
ОТ КОГО: SalesOp
КОМУ: Netword
Привет, Тина, лови приложенные логи вчерашнего вечера, около 03:00 по тихоокеанскому времени. Я думаю, у нас еще один подросток-нуб со школьным терминалом и папиной кредиткой. Не могла бы ты связаться с системными администраторами Shadowland и изменить адреса наших УДС? Очевидно, они снова попали в руки детям, и у нас будет тут изрядное количество любопытных малышей, если мы не сменим доступ. Либо это, либо сынки привлекут к нам ненужное внимание всяких тупиц из Матрицы, что все равно заставит нас переехать.
Люблю тя.

Фред
-КОНЕЦ Внутренней Почты-
-ФАЙЛ ПРИКРЕПЛЕН-
>(Загрузить файл?)<

# ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВО МАТРИЦЫ

Это все весело только до тех пор, пока кто-нибудь не поранится.

- Мать

>>>>>(Нашел неплохую лекцию на университетской BBS - популярное обсуждение законодательства Матрицы от профессора Ингерсолла, для перевода которого на нормальный язык вам не понадобится Юридический Декодер для начинающих. Надеюсь, кому-нибудь пригодится)<<<<<
- Сверкающий Фрош (02:47:19/09-13-56)

>>>>>(Спасибо, СФ. Это довольно тривиальный дрек, но, как говорится, изложено доступно. Эту информацию полезно усвоить молодежи в Матрице, прежде чем они окажутся между молотом и наковальней)<<<<<
- Сисоп Сара (07:03:53/09-13-56)

BERGTING 95

# ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВО МАТРИЦЫ

>>>>>(Эй, разве нам нужен какой-нибудь головастый профессор, чтобы рассказать нам о Матрице? Единственный закон, который я когда-либо видел - это быстро зайти, быстро уйти, не опасть под раздачу от черного льда)<<<<<
- Рожденный Декером (17:01:32/09-21-56)

>>>>>(Да ладно, даже преступник должен знать, какие законы он нарушает. Мы не исключение. Некоторые материалы Ингерсолла действительно интересны)<<<<<
- Ви (21:36:54/09-22-56)

Мы все знаем о запутанной паутине, которую способны порождать юрисдикционные споры. Местные, государственные, федеральные и корпоративные кодексы, так сказать, все участвуют в гонке, направленной на отстаивание определенных социальных парадигм. Сложности становятся еще более запутанными, возможно, на порядок или даже хуже, когда мы начинаем исследовать сущность юридических законов, призванных охватить глобальную сеть телекоммуникаций, более известную как «Матрица».

Все-таки, пока человек находится в теле, по крайней мере, он или она одновременно находится в одном месте и, вероятно, подчиняется только одному набору законодательных актов. Однако в Матрице пользователь - независимо от того, имеет ли он подтвержденный легальный доступ или использует некую форму неавторизованного проникновения - находится как минимум в двух местах одновременно, если говорить о соответствующих законодательных актах!

>>>>>(Как может кто-то быть в двух местах одновременно? Даже маги не способны на такой трюк)<<<<<
- Дубл (12:31:12/09-19-56)

>>>>>(Нетрудно догадаться, Дуб. Ингерсолл имеет в виду, что мясное тело декера находится где-то в реальном мире (если вы полагаете, что опыт вне сети как-то претендует на то, чтобы считаться реальнее Матрицы, то я не знаю, согласен ли я с этим популярным мнением), но его иконка активна в киберпространстве)<<<<<
- Хет-трик (01:54:25/09-22-56)

>>>>>(Ой, пощади нас, еще один «что есть реальность?» болван. Эй, неудачник, если бы у тебя была реальная жизнь, то стал бы ты постить подобный дрек по утрам? Не удивительно, что ты считаешь, будто реальность - это нечто, что приходит к тебе по проводу)<<<<<
- Скептик (13:42:49/09-22-56)

>>>>>(Ой, пощади нас, еще один «что такое вежливость?» мудак. Скептик, куда бы ты собрался пойти, чтобы засунуть эти слова в глотку Хэту? Начни такой разговор, когда я в сети, и тебя тут же отследят в этом реальном мире, который ты так сильно любишь. Мы посмотрим, как ты заговоришь, когда твое настоящее имя будет красоваться в еженедельной общедоступной сводке новостей)<<<<<
- Флер дю Мал (23:21:09/09-23-56)

В то время как физическое тело пользователя занимает место в пространстве, подпадающем под действие одного набора законов, его виртуальное «я» - его иконка, на жаргоне Матрицы - занимает место, которое даже не существует физически. Киберпространство, в конце концов, не более чем удобная метафора. Подумайте об этом - вы когда-нибудь видели дом в Матрице?

>>>>>(Это всем известно, профессор)<<<<<
- Ренни (**:**:**/**-**-**)

>>>>>(Что это было? Временная метка полностью стерта)<<<<<
- Соник (23:11:19/10-04-56)

>>>>>(Ни разу не сталкивался с крутыми парнями раньше, чаммер?)<<<<<
- Мок Уотсон (17:02:56/10-06-56)

Как бы то ни было, киберпространство, или Матрица, существует концептуально и обязана своим существованием совокупности аппаратных ресурсов, каждый из которых имеет физическое местоположение и, следовательно, регулируется соответствующими постановлениями. Нелегальный пользователь, так называемый декер, пользуется общественными телекоммуникационными ресурсами, нарушая законы СКАШ сразу же, как только он подключается к ним. Кроме того, он нарушает федеральные законы просто потому, что владеет незаконно модифицированным кибертерминалом.

>>>>>(Ууу, как страшно. Хранение ограниченных материалов на компакт-дисках. Даже наказание за чип ЛОЖ с вырубающей дозой сведется максимум к шлепку по рукам в самом суровом суде планеты)<<<<<
- Ди Неро (11:52:23/10-07-56)

>>>>>(Возможно, это лишь проступок, если ты просто лазишь по общественному гриду. Но ты отправишься на бег в частный МТГ, корпоративное или государственное пространстве, и там ты можешь считаться полноценным преступником в зависимости от того, что ты сделаешь в мейнфрейме. Это если предположить, что тебя просто поймают. Любой, кто говорит, что они не запускают black IC на гридах, безбожно врет, во всяком случае насчет ЧМТГ - точно)<<<<<
- Праведник (06:12:24/10-08-56)

Поскольку протоколы СИСВ-интерфейса требуют, чтобы пользователь загрузил код своей иконки на компьютер хоста для работы, декер, вторгающийся в частный мейнфрейм, в силу самого факта запускает код на этом хосте - отвлекая память и другие ресурсы от командных структур легального оператора. И это, я должен подчеркнуть, является основой юрисдикции в Матрице. Пользователь подчиняется руководящему правовому органу всех систем, сетей и отдельных компьютеров, на которых он запускает программу или манипулирует данными.

>>>>>(Другими словами, ома, тебя ловят и люди становятся в очередь, чтобы решит, кто первым тебя поимеет в суде. Простой небольшой бег, ты подключаешься из МТГ Сиэтла, прыгаешь, скажем, в немецкий РТГ и копируешь небольшую ценную информацию из мейнфрейма Сейдер-Крупп, и так ты нарушаешь закон сразу в СКАШ, Германии и в корпорации С-К до кучи. Плохое комбо, чаммеры)<<<<<
- ХэдКрэш (19:24:51/09-20-56)

>>>>>(Ну, дрек, ХК, если тебя поймали, когда ты возился с системой Сейдер-Крупп, то тебе вообще не нужно волноваться о том, что суда не будет. Ты мертв)<<<<<
- Мок Уотсон (02:09:44/09-21-56)

>>>>>(Не обязательно, Мок. Если ХэдКрэша прижмет удачным поиском в гриде Сиэтла и его поймают, то и Германия, и Сейдер-Крупп могут настаивать на экстрадиции - если они будут знать, кто он такой, я имею в виду. Они попытаются убедить законников из СКАШ отправить ХК к ним для суда, хотя его мясное тело никогда и не покидало Сиэтл)<<<<<
- Сверкающий Фрош (04:41:28/09-22-56)

## ЮРИСДИКЦИЯ В ОБЛАСТИ ДАННЫХ

Как было сказано выше, существование Матрицы зависит от аппаратного обеспечения, которое существует в конкретном месте, подчиняясь конкретному набору юридических законов. Пользователь, легальный или нелегальный, считается подпадающим под законы всех организаций - государственных или корпоративных - на собственности которых он запускает код или получает доступ к данным.

Этот момент имеет решающее значение и подтверждается серией авторитетных прецедентов в гражданских, уголовных и договорных судах.

>>>>>(То есть в общественных гридах СКАШ, вы можете декерствовать на здоровье, чаммеры, и не бояться чего-нибудь страшнее легкого gray IC. Но стоит войти в хост Мицухамы и бинго! Вы уже подчиняетесь корпоративному праву КТМ, регулирующему незаконное проникновение и соответствующие уровни силы. Никогда не думал, что черный имеет столько оттенков, а вы, чаммеры?)<<<<<
- Сверкающий Фрош (02:49:24/09-13-56)

>>>>>(Может быть это новость для тебя, ома, но для остальных - суровая правда жизни уже давно)<<<<<
- Циркон (22:41:07/10-11-56)

## ОБЩЕСТВЕННОЕ ПРОСТРАНСТВО

Публичное пространство данных регулируется действующим уставом сообщества, в котором оно работает. Есть исключение из правила «закон того места, где находится оборудование».

Предложение доступа в качестве публичной услуги, будь то даром или за плату, обычно требует, чтобы вся вычислительная деятельность этой услуги регулировалась уставом той юрисдикции, где предлагается услуга, даже если глобальное пространство данных включает, например, системы, расположенные в другом месте. Если в телекоммуникационном гриде Сиэтла возникнет перегрузка, связанная с количеством подключений, и поставщик услуг РТГ СА/СКАШ-СИЭ арендует дополнительные мощности процессоров из сети СА/СЛШ для обработки нагрузки, доступ к РТГ в Сиэтле по-прежнему будет регулироваться СКАШ, а не законами Салиш-Ши, даже если соединение пользователя будет маршрутизировано через оборудование под юрисдикцией ССШ. Однако, если пользователь подключается к цепи, которая на самом деле имеет адрес в РТГ Салиш-Ши - то есть, когда он получает доступ к комкоду в пределах юрисдикции ССШ - тогда он будет подчиняться закону Салиш-Ши во время работы до тех пор, пока соединение поддерживается и, возможно, даже после отключения.

Точно так же если служба в рамках франшизы работает в качестве службы публичных данных, по крайней мере, в СКАШ и государствах Северной Америки с аналогичными органами права, поставщики службы должны подписать соглашение, согласно которому их служба будет подчиняться местным законам, даже если они могут использовать ресурсы в других юрисдикциях для предоставления услуги. Например, СКАШ Онлайн предлагает мониторинг международной биржы в качестве базовой услуги с привязкой к системам на основных биржах. Но даже если сервис предлагает привязку к биржевой программе на гонконгском процессоре, а оно так и есть, и выглядит соблазнительным, поскольку на рынке Гонконга может появиться высокодоходный арбитраж акций, позвольте мне убедить вас во всей печальности подобного опыта, так как игра редко стоит свеч. Кхм. Даже, говорю я, если они обращаются к службам на удаленных процессорах, пользователи подчиняются только законам СКАШ на протяжении всего сеанса. СКАШ Онлайн пришлось смириться с этим, чтобы предлагать свои услуги в общественных гридах в СКАШ.

>>>>>(И к счастью для нас СКАШ Онлайн изо всех сил пытается изолировать пользователей в контролируемом ими пространстве, особенно когда они распределяют задания для более защищенных машин. Но обманные алгоритмы 17 версии от Music Man находят дыру в их виртуальной памяти и позволяют проскользнуть из частной сети СКАШ Онлайн прямо на гонконгскую биржу. Все за стоимость местного вызова и кода доступа СКАШ Онлайн - без беспокоящих IC, потому что это считается легальным доступом, пока проникаешь из СКАШ Онлайн)<<<<<
- Энни Мэй (12:36:21/09-19-56)

>>>>>(Больше нет, Энни. СКАШ Онлайн пофиксили эту халяву в своем последнем обновлении операционной системы. УР не стоит на месте, подруга)<<<<<
- Дельфин (05:44:38/10-02-56)

>>>>>(Одно на одно выходит, Дельфин. Экспертные системы безопасности продолжают заделывать старые дыры, но если они затыкают дыру тут - то она открывается там. Всегда есть новое место, чтобы проскользнуть мимо охранников где-нибудь)<<<<<
- Энни Мэй (12:32:48/10-04-56)

Даже самые сильно защищенные общественные пространства данных, такие как телекоммуникационный грид Тир Таирнгир, редко применяют смертоносную силу против очевидных вторжений. Риск использования смертоносной силы против легального пользователя, чья матричная подпись пострадала от кратковременного искажения, просто слишком велик.

>>>>>(Проф, похоже, живет в мире грез. Чертовы эльфы даже не разбирают, кому они поджаривают мозги, если только это не другой пожиратель одуванчиков. У РТГ Тира IC настолько черный, что ты погибнешь еще прежде, чем успеешь набрать какой-нибудь код)<<<<<
- Ваниль (07:18:52/09-24-56)

>>>>>(Будь ближе к реальности, Ваниль. Я согласен, что Ингерсолл имеет весьма наивную точку зрения на политику Тир Таирнгира по поводу использования black IC, или по крайней мере достаточно темного gray IC, в своем РТГ и некоторых общественных пространствах. Паранойя Тира по поводу безопасности данных тут ни для кого не секрет. Но как, черт побери, IC может понять,

является пользователь эльфом или нет? Не примешивай расизм к технике, потому что техника беспристрастна)<<<<<
- Ирис (22:01:46/09-27-56)

>>>>>(Да? У меня есть доказательства, что Тир использует биологические ключи доступа, которые помечают людей и эльфийских мутантов. Для эльфов эта отметка подавляет смертельный код в их гриде. А для нормальных людей он работает, потому что ты никак не можешь установить такую же отметку на свою деку и выглядеть эльфом, чтобы держать самые горячие IC подальше от своей задницы. Войди без отметки и чертовы мудаки натравят на тебя смертельный код, который никогда не выпустили бы на своего. Хороший план - прилепить фальшивые уши, чтобы использовать план лесоруба против него самого)<<<<<
- Ваниль (09:55:21/09-29-56)

>>>>>(Когда это, черт побери, Хуманис начали писать технические руководства? Это полный дрек, парень. Какой-то гик-параноик думает, что его программы скрытности цепляют какую-то причудливую секретную расовую отметку, тогда как все, что они на самом делают - обманывают алгоритмы безопасности Тира лучше, чем прошлая версия. Я мог бы верить в то, что мои утилиты работают лучше, когда я пишу их пока Меркурий находится в седьмом доме, но это не так)<<<<<
- Змей в Машине (22:07:02/09-29-56)

>>>>>(Ну и тупица. Меркурий в седьмом? Любой, у кого есть мозг, будет писать код лишь когда Меркурий в третьем.

Ну или, если он действительно понимает, что делает - когда в двенадцатом)<<<<<
- Св. Патрик (01:32:55/01-10-56)

## ПРАВИТЕЛЬСТВЕННОЕ ПРОСТРАНСТВО

Если вы когда-либо посещали охраняемый военный пост, то могли заметить предупреждающие знаки по внешнему периметру, гласящие «Разрешается применение смертоносной силы». Под военной юрисдикцией в этом пространстве вам не предоставляется гражданская защита, которой гражданин обычно пользуется в публичных местах.

Точно так же в защищенных компьютерных ресурсах местных и федеральных органов власти применяются более строгие меры безопасности, чем это было бы законно для общедоступной системы. Доступ к этим системам незаконных пользователей ставит под угрозу национальную безопасность, и такие угрозы, конечно, должны предотвращаться со всей возможной строгостью.

>>>>>(Ингерсолл придурок, что купился на этот «очень важно для национальной безопасности» дрек, но он говорит сущую правду по поводу того, чаммеры, что вторжение в защищенное правительственное пространство данных означает, что вы не можете уповать на сердобольные законы Матрицы, которые регулируют общественное пространство данных СКАШ. Они подстрелят вас так же быстро, как и солдаты, и с меньшими хлопотами, потому что система проделывает всю бумажную работу автоматически, даже не выводя ее из терминала, в отличие от случая, если солдаты прихлопнут гражданского)<<<<<
- Кролик Кали (15:52:04/09-28-56)

>>>>>(Официальные правительственные системы СКАШ обязаны отображать иконки в УДС, предупреждающие неавторизованных пользователей о неизбежных последствиях. Обычно им можно верить на слово - если там не говорится «Разрешается применение смертоносной силы» и т. п., то IC там может быть максимум темно-серым, но он тебя не убьет)<<<<<
- Сверкающий Фрош (21:59:23/09-28-56)

>>>>>(Фрош, тебе предстоит многому научиться. Я надеюсь, у тебя еще будет время для этого)<<<<<
- ХэдКрэш (03:13:46/ 09-29-56)

>>>>>(Некоторые другие страны вообще не заморачиваются на такие предупреждения. Ты сунул свой датаджек туда без кода доступа, поэтому не плачь потом, если он сгорит)<<<<<
- Дельфин (06:02:35/10-02-56)

>>>>>(Они также не заморачиваются и насчет предупредительных выстрелов. Правительство может расплавить тебя из-за одного косого взгляда в сторону их хостов, и неважно, не забыли ли они повести большое предупреждение на дверь. Система, которая действительно способна убить тебя, не нуждается в каких-нибудь особых предупреждениях. Знаете ту старую шутку о том, как корпоративные охранники велят тебе остановиться? БАХ-БАХ-БАХ-Стоять! Так же и здесь. У них на самом деле есть некий black IC, который перезаписывает ваши логи после того, как вы спеклись, таким образом, что выглядит будто все предупреждающие иконки были на своих местах - на случай какого-нибудь официального расследования)<<<<<
- ХэдКрэш (23:01:54/10-03-56)

Конечно, когда процедуры безопасности успешно идентифицируют неавторизованного пользователя, может быть выдан судебный ордер на задержание подозреваемого, а также ордера на обыск всех компьютерных ресурсов, к которым у него был доступ, для получения доказательств незаконности доступа. Иностранные правительства могут потребовать экстрадиции подозреваемых, задержанных под другой юрисдикцией за незаконный доступ, который затронул их пространство данных.

>>>>>(Это случается нечасто, но может сделать довольно интересной жизнь декера, которого прихлопнула Одинокая Звезда, пока Бундескрипы требует его выдачи в связи со спалившейся базой данных в Германии)<<<<<
- Нот Сэм (14:47:32/10-05-56)

>>>>>(Настоящие ценные данные в правительственном пространстве обычно находятся на хостах, настолько секретных, что они не беспокоятся о предупреждающих иконках или экстрадиции. Настоящие черные системы убивают декера, не беспокоясь насчет «уместности мер». Если они находят твой след и реальный ID, то продолжительность твоей жизни может сократиться до пары часов. Костюм появится у вашей двери с большой пушкой и холодной ухмылкой. «Привет, я из правительства, я прибыл, чтобы убить тебя»)<<<<<
- Загруженная Дека (05:58:35/10-09-56)

## КОРПОРАТИВНОЕ ПРОСТРАНСТВО

>>>>>(Ага, ну, это место, в котором большинство из нас тусуется. Посмотрим, есть ли у прохвэссора что-нибудь новенькое на этот счет)<<<<<
- ХэдКрэш (14:45:16/09-17-56)

>>>>>(14:45? Что ты тут делаешь в такое время?)<<<<<
- Зорч (19:33:56/09-18-56)

Помните, если пользователь запускает программный код или манипулирует данными на корпоративном хосте, то он подпадает под корпоративные матричные законы,

одновременно с другими матричными законами, либо нет. И, как мы все знаем, корпоративные уставы допускают любые одобренные санкции в случаях незаконного вторжения.

>>>>>(Хороший способ сказать «никаких ограничений» по поводу корпоративных хостов)<<<<<
- Дельфин (06:14:57/10-02-56)

Это может ограничиваться параллельными юрисдикциями, когда гражданские законы определяют пределы корпоративных полномочий в отношении пользователей, осуществляющих доступ к ресурсу через общедоступное пространство данных, но такие дела обычно крайне запутаны. А из сложных дел, как мы все знаем, выходит плохая справедливость. И в случаях, когда весь путь доступа пользователя ограничивается корпоративным пространством, такие ограничения полномочий компании не применяются.

>>>>>(То есть если я вломлюсь к Ренраку из общественного грида, то я могу получить прикрытие от законов Сиэтла. Но если я сделаю это из Аркологии, то мне конец?)
- Плотность (13:02:13/09-30-56)

>>>>>(Парень, если ты задаешь такой вопрос, то я думаю, что тебе и так конец, неважно как. Городской закон даже пальцем не пошевелит, чтобы защитить декера, попавшего в мясорубку)<<<<<
- ХэдКрэш (01:34:27/10-01-56)

Системы первого уровня обычно проявляют значительную сдержанность в обращении с подозреваемыми декерами. Причинение вреда потенциальным клиентам, которые совершили какую-то невинную ошибку в хосте, легко доступном для общественности, будет плохо для бизнеса. Защищенные пути к данным обычно помечаются как закрытое киберпространство, похоже на то, как правительственные системы демонстрируют предупреждающие иконки для защиты подтвержденного пользователя от непреднамеренных ошибок.

>>>>>(Да, но как только ты проникаешь через воронку и попадаешь в защищенные внутренние хосты, ты на враждебной территории, пацан. Никто не «бродит» просто так по этим системам)<<<<<
- Винченцо (11:41:19/09-27-56)

Существует интересный набор случаев, основанных на юрисдикционных спорах в физическом мире, которые были вызваны событиями в Матрице. Когда процедуры отслеживания звонков определяют местонахождение злоумышленника, группы реагирования редко высылаются непосредственно корпорацией, если декер находится в области за пределами их юрисдикции. Слухи о тайных вторжениях в таких случаях остаются лишь сюжетами очередных трид-драм, не имея каких-либо доказательств подобных событий в реальной жизни.

>>>>>(Какой наркотой они кормят этих университетских ребят? Взгляни на то, что осталось от моего прошлого убежища, чаммер, и увидишь некоторые доказательства. Меня отследили пока я был в хосте Ацтехнолоджи, и прежде чем я успел схватить ценные данные и отключиться мои чаммеры вступили в перестрелку с восьмеркой парней, взявшихся из ниоткуда. У них не было никаких удостоверений, но я получил совпадение скана сетчатки глаза одного из них, и он в файлах безопасности АЦТ числился консультантом по безопасности данных. А мое убежище А-класса было в Рентоне, так что нет сомнений в том, что оно было под юрисдикцией Одинокой Звезды, а не Ацтехнолоджи)<<<<<
- Штопор (07:52:26/09-24-56)

>>>>>(Может быть Ацтехнолоджи просто меньше заботятся о местных законах?)<<<<<
- Плотность (13:11:37/09-30-56)

>>>>>(Может быть они все не дадут и кучку дерьма крысы-дьявола за любой закон кроме их собственного? АЦТ, по крайней мере, хотя бы честны насчет этого (возможно, это вообще единственное, насчет чего они честны))<<<<<
- ХэдКрэш (01:43:51/10-01-56)

Какие бы юрисдикции Матрицы ни были задействованы, отправка отряда корпоративной полиции на улицы может вызвать сумбурный юрисдикционный спор с местными правоохранительными органами. Естественно, если отслеживание указывает на проникновение с внутренней территории корпорации, силы безопасности будут отправлены на место назначения в большом количестве. То же самое может случиться, если декер работает на территории, где корпорация тесно сотрудничает с местным правительством.

В Сиэтле, само собой, крупные корпорации, телекоммуникационная индустрия и Одинокая Звезда поддерживают негласные договоренности, способствующие быстрому уведомлению и реагированию, когда местное корпоративное отделение фиксирует матричное вторжение. И собственное подразделение матричной безопасности Одинокой Звезды поддерживает защиту телекоммуникационных гридов в рамках контракта между фирмой и агломерацией. Когда в общедоступном пространстве активна нелегальная иконка, Одинокая Звезда может принять меры, чтобы заставить субъекта покинуть сеть, используя любые средства, которые кажутся подходящими для противодействия угрозе общественной безопасности. Однако, когда иконка активна в экстратерриториальном или федеральном хосте, Одинокая Звезда может вмешиваться только в случае прямого запроса от корпорации или соответствующих государственных органов. И, конечно же, Одинокая Звезда не может легально войти на кибертерриторию, принадлежащую иностранному правительству, даже по приглашению.

Как ни парадоксально, одно из любимых мест обитания типичного декера, местная Зона Ослабленного Правопорядка, более известная как Пустоши, не предполагает никаких юрисдикционных барьеров для рейдов со стороны корпоративных сил. Таким образом, сокращенное присутствия полиции, привлекающее компьютерных преступников в эти области, может подвергнуть их более жестким мерам со стороны предполагаемых жертв.

>>>>>(О, это просто волшебно. Мы подключаемся из какой-нибудь зоны костюмчиков внутри города, и Звезды накрывают нас. Мы используем джекпоинт в Пустошах или на корпоративной земле, и корпораты запускают нас на низкую орбиту)<<<<<
- Сэндэй Сью (14:03:21/10-12-56)

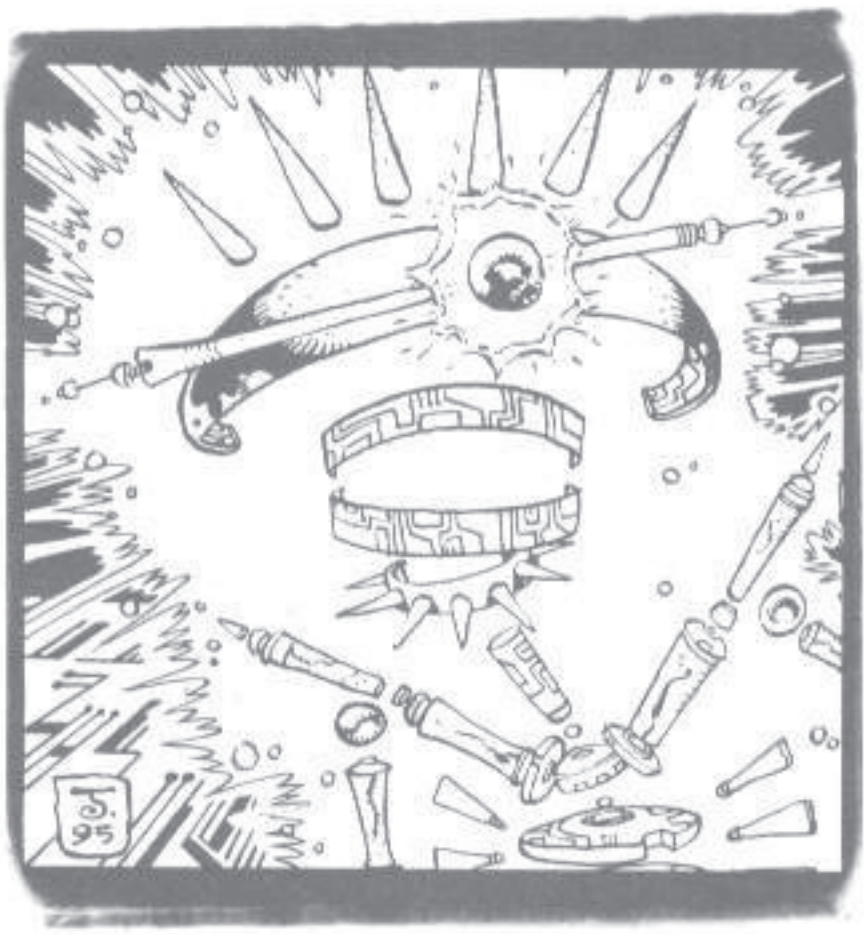
В заключение хочется верить, что этот обзор продемонстрировал захватывающий спектр проблем, связанных с разумным проведением правосудия в очень сложном мире современной обработки данных.

>>>>>(Придерживаясь заданной терминологии, я бы сказал, что это была великолепная демонстрация уровня падения современного американского университетского образования)<<<<<
- Терминологический Термит (19:11:45/14-12-56)

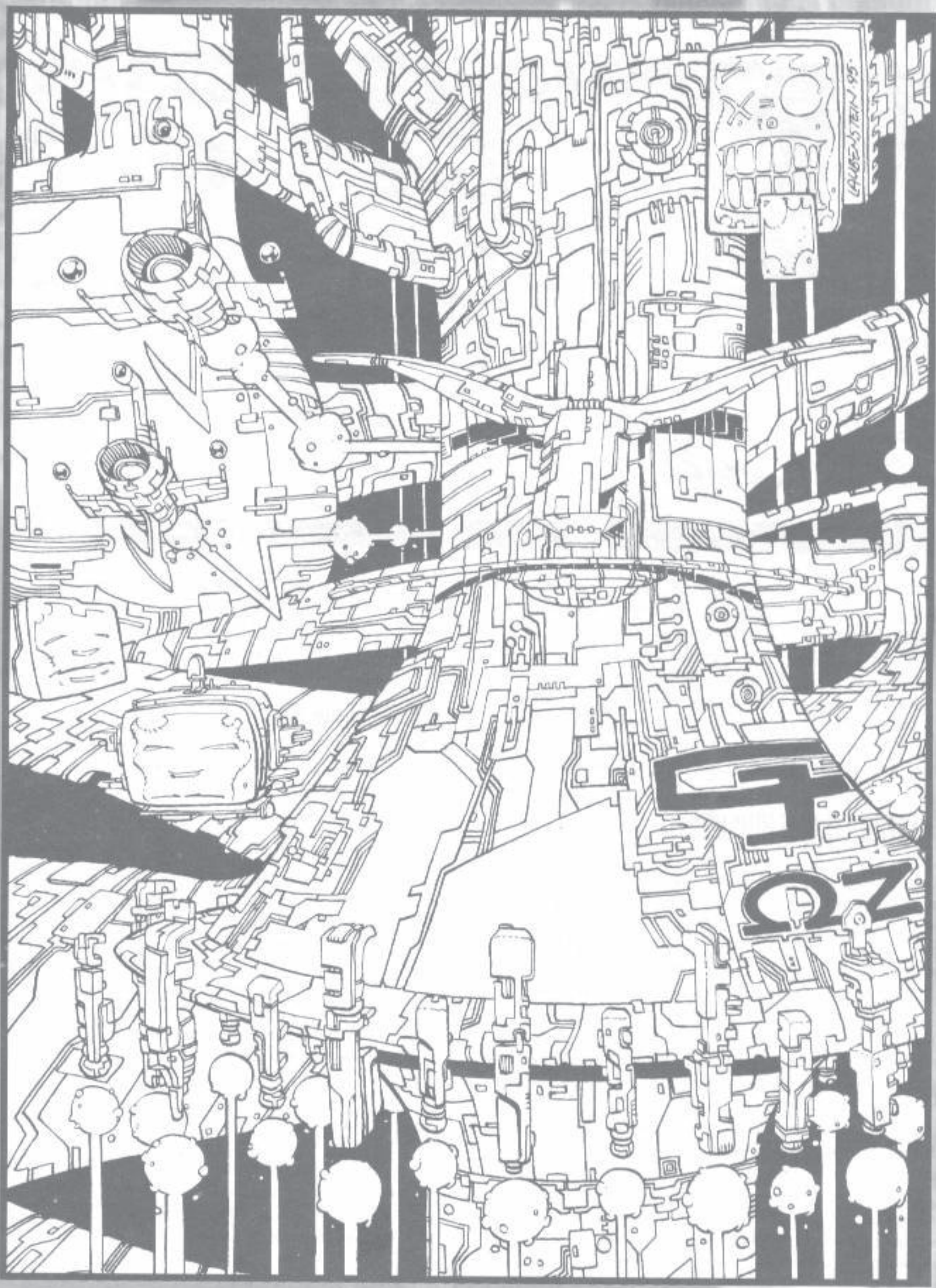
# ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ

Они то, чем я был.

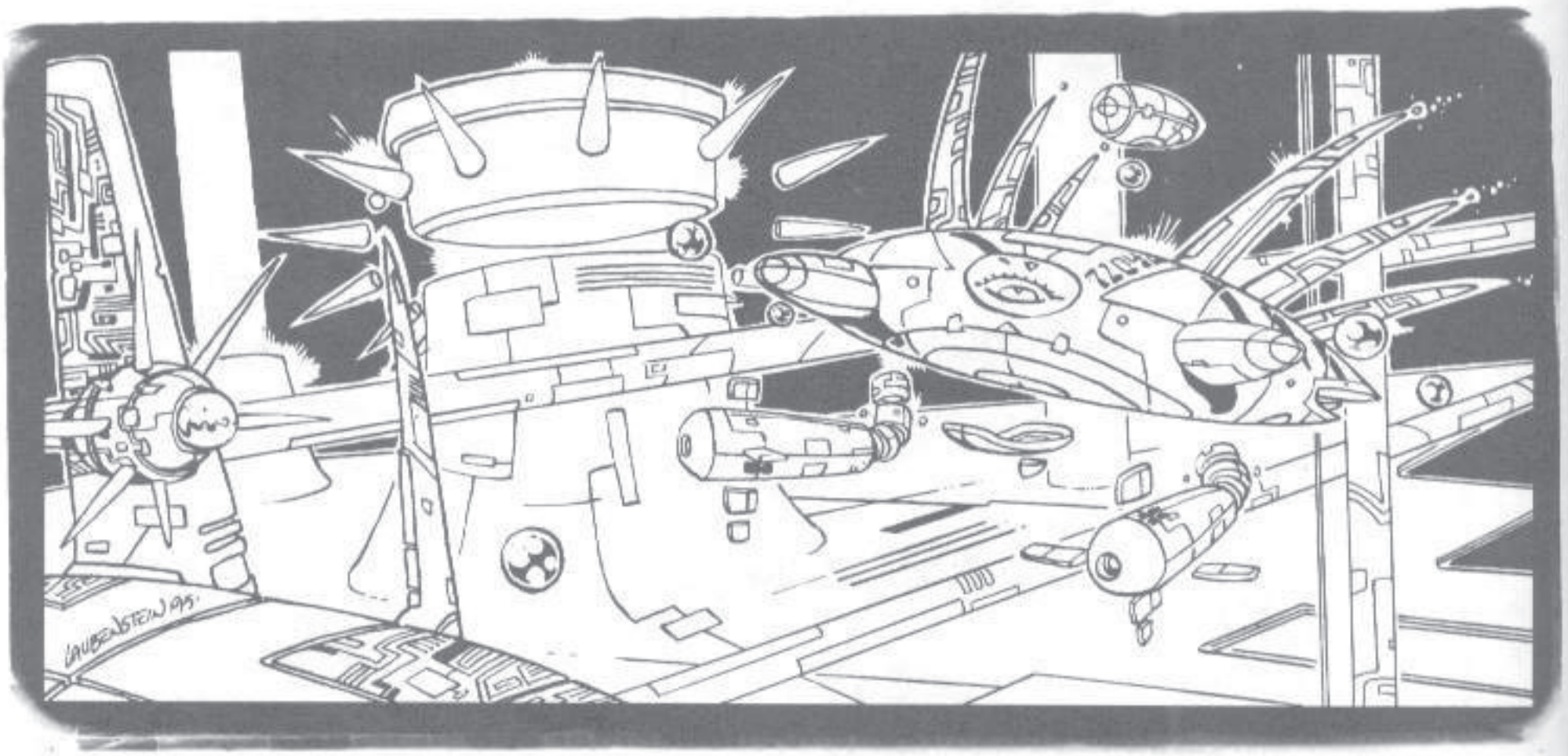
**- Морган, ИскИн**



Часто используемый термин «искусственный интеллект» относится к экспертным системам. Хотя эти сложные программы могут выполнять задачи с очень впечатляющими параметрами, они не могут самопрограммироваться в ответ на новые данные. Следовательно, они не являются действительно «интеллектуальными». Однако некоторые наблюдатели утверждают, что настоящий искусственный интеллект может фактически существовать в форме полуавтономных ботов.


716
LAUBENSTEIN '95

# ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ



Полуавтономные боты, или ПБ, представляют собой экспертные системы с алгоритмами поиска случайных решений высокоплотной частоты. ПБ имеют ограниченные возможности экстраполирования, и было высказано предположение, что архитектура ПБ при достаточно мощном вычислительном движке - хосте ультрафиолетового уровня - может достичь связности «критической массы» в своей голографической нейронной сети и стать настоящим искусственным интеллектом. Верна эта теория связности критической массы или нет неизвестно, но упорно ходят слухи о функционирующих ИскИнах - по-настоящему разумных сущностях, рожденных и живущих в Матрице.

## ПОЛУАВТОНОМНЫЕ БОТЫ

Технология ПБ была впервые создана в Ренраку, но несмотря на то, что корпорация пытается сохранить алгоритмы «максимально проприетарными» (т.е. совершенно секретными), сообщалось о том, что ПБ используются такими мегакорпорациями, как Фучи и Ацтехнолоджи, а также SSET в Тир на Ноге. Программы ПБ способны к самостоятельной транспортировке данных в Матрице. Другими словами, они могут перемещаться. По сути, ПБ - это мобильные виртуальные машины, Персоны без кибердек.

До сих пор стабильные программы ПБ разрабатывались только под руководством гениальных дизайнеров. Разработка таких кодов выходит за рамки возможностей стандартных генераторов алгоритмов и экспертных научно-компьютерных систем.

С точки зрения игры, программирование ПБ требует использования мейнфрейма Красный-10 или выше, и ресурсов программирования, равных полдюжине ведущих программистов с умением Компьютеры 12 или выше. ПБ должны быть специально запрограммированы для конкретных миссий. Например, ПБ охотник-убийца, предназначенный для атаки крепости данных Фучи, должен быть почти полностью переписан, чтобы он смог добыть актив АЦТ или убить особенно несносного декера.

В играх **Shadowrun** ПБ должны появляться очень редко. Их присутствие в приключении представляет собой серьезную трату активов Матрицы крупной силой. Как результат, ПБ следует вводить лишь в важные приключения или кампании, в которых задействованы могущественные мегакорпорации или другие столь же важные организации или отдельные лица.

## ПБ И РОДНЫЕ ХОСТЫ

ПБ «рождаются» в родном хосте - системе, созданной мастер-программой на мощном мейнфрейме. Мейнфрейм должен иметь такую же или большую вычислительную мощность, чем мастер-программа, поэтому корпы не плодят их слишком много - они потребляют огромное количество машинного времени.

Все ПБ восстанавливают любой урон на своих Счетчиках Здоровья и рейтингах Персоны, когда входят в свои родные хосты. Если ПБ повреждается, находясь в своем родном хосте, то он может получить эффекты программы медика или восстановления с рейтингом, равным его MPCP, потратив Сложное действие. Такой ремонт, естественно, не требует очков из Пула Утилит ПБ. У ПБ есть коды доступа к их родным хост-системам.

Чрезмерные требования к мейнфрейму для поддержания родного хоста делают ПБ невыгодными в качестве «неубиваемого» IC. Однако большинство наблюдателей полагают, что текущие исследования однажды приведут к созданию более эффективных мастер-программы, которые сделают такие механизмы осуществимыми.

## РЕЙТИНГИ ПБ

Рейтинг MPCP ПБ равен 1d6 + 6. Рейтинг MPCP, умноженный на 3, равен максимальной сумме Тела, Уклонение, Маскировки и Сенсора ПБ. Ни один рейтинг Персоны не может превышать рейтинг MPCP. Все ПБ имеют умение Компьютеры, равное их рейтингу MPCP.

# ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ

ПБ не загружают утилиты. Вместо этого у каждого ПБ есть общий Пул Утилит, равный его МРСР + 1d6 (см. ниже правила по распределению очков Пула Утилит в разделе **Пул Утилит**)

Нижеследующий список представляет несколько типичных конфигураций ПБ, хотя Мастер Игры может разработать ПБ с любым набором рейтингов Персоны, потому что каждый из них написан для конкретной миссии:

| | | |
|---|---|---|
| МРСР-7/6/5/5/5 | Умение Компьютеры: 7 | Пул: 8-13 |
| МРСР-8/6/6/6/6 | Умение Компьютеры: 8 | Пул: 9-17 |
| МРСР-9/8/7/6/6 | Умение Компьютеры: 9 | Пул: 10-15 |
| МРСР-10/8/8/7/7 | Умение Компьютеры: 10 | Пул: 11-16 |
| МРСР-11/9/8/8/8 | Умение Компьютеры: 11 | Пул: 12-17 |
| МРСР-12/9/9/9/9 | Умение Компьютеры: 12 | Пул: 13-18 |

## ПУЛ УТИЛИТ

Игрок, контролирующий ПБ, может распределить очки Пула Утилит на любую служебную программу для использования по мере необходимости (предполагается, что ПБ всегда имеют доступ ко всем утилитам). Распределение очков - Свободное действие.

ПБ может имитировать любую операционную утилиту, используя очки своего Пула Утилит. Каждый пункт из пула действует как 1 пункт Рейтинга программы. Максимальный рейтинг для любой утилиты равен рейтингу МРСР ПБ. Распределение очков из Пула Утилит - это Свободное действие.

Практически все утилиты ПБ работают так же, как стандартные утилиты, за следующими исключениями:

Программы black hammer и killjoy требуют 2 очка Пула Утилит за каждый пункт Рейтинга программы. Любые очки Пула Утилит, выделенные на программы медик или восстановления не могут быть перераспределены до тех пор, пока ПБ не вернется в свой родной хост и не регенерирует свой код.

Наконец, контролирующий ПБ игрок может распределить очки Пула Утилит на рейтинг Инициативы ПБ.

## ОТКЛИК ПБ

Базовый рейтинг Реакции ПБ равен рейтингу его МРСР с 1d6 на Инициативу. Игрок, контролирующий ПБ, может увеличить Инициативу ПБ, распределяя очки из Пула Утилит: 1 очко дает 2d6, 3 очка обеспечивают 3d6, а 5 очков предоставляют 4d6 - максимально допустимое увеличение.

## ЗАПУСК ПБ

У ПБ есть конкретная цель миссии, которая может быть простой или сложной. Задачи миссии могут включать одиночный бег в Матрице или расширенную серию вторжений, пока программа не определит свою конечную цель. В Матрице ПБ ведут себя как фанатично целеустремленные декеры, лишенные чувства самосохранения. ПБ может быть боевым монстром, кибершпионом, рассчитывающим на скрытность - кем угодно, лишь бы достичь цели своей миссии.

ПБ подвержены повреждению и разрушению, как и любые другие иконки. Когда Счетчик Здоровья ПБ заполняется, программа уничтожается и исчезает. У программ, конечно же, нет страха смерти, но их параметры заставляют их уклоняться или избегать боя, если кажется вероятным, что они при этом выйдут из строя, не достигнув своих целей.

ПБ не могут отключиться, когда дела идут плохо. Они должны выполнить операцию Изящное Отключение, чтобы покинуть хост, и операцию Войти в хост, чтобы получить доступ к своему родному хосту и достичь «безопасности». Однако ПБ обычно запрограммированы НЕ возвращаться на свои родные хосты, если это может создать цепочки цифровых следов, выявляющих их создателей.

Само собой, если ПБ уничтожается во время задания, его создатели могут сгенерировать еще один на родном хосте. Это дорого, но все равно выходит меньше, чем оплата страхового полиса корпоративного декера.

## ИСТИННЫЙ ИСКИН

Программы истинного искусственного интеллекта (ИскИн) - это полностью самоподдерживающиеся, самодостаточные, чрезвычайно мощные программы Матрицы. В конечном счете, каждый Мастер Игры должен решить, сколько (если вообще они есть) ИскИнов он хочет ввести в свою игру. Как правило, ИскИны должны быть невероятно редкими. Ничто не избавит эту новую форму жизни от таинственности быстрее, чем если ИскИн будет «угрозой недели» в каждой игре. Если ИскИн участвует в приключении, Мастеру Игры следует тщательно обдумать, почему программа принимает участие в событиях, что она ожидает получить, и как она будет бороться с любыми угрозами ее безопасности, которые могут возникнуть. На самом деле, в большинстве случаев ИскИн пойдет на все, чтобы помешать декерам обнаружить его истинную сущность.

Конечно, в тенях уже давно ходят слухи о живых программах, так что ИскИн может решить, что его секрет в безопасности - в конце концов. все, что говорят персонажи игроков, может быть расценено просто как очередная напыщенная речь какого-то придурка, который слишком сильно использует свой СИСВ. Само собой, сущность, которая может переводить средства из любого места в Матрице на кредстики и отправлять директивы по электронной почте наемным работникам, может легко использовать более сильные средства, чтобы заставить замолчать проблемных бегущих в Матрице.

Самая слабая форма новорожденного ИскИна будет наравне с ПБ, но со способностью к самовосстановлению - возможно, способностью создавать родную среду хоста на любом достаточно мощном компьютере. Более мощные ИскИны могут обладать способностью сплетать воедино незадействованное пространство данных, память и распределяемую вычислительную мощность хостов в виртуальные «карманные вселенные» в киберпространстве - ультрафиолетовые системы, независимые ни от какого хоста, системы, которые находятся везде и нигде.

В дополнение ко всем рейтингам, которыми обладают ПБ, у ИскИна есть Рейтинг Угрозы. Рейтинг Угрозы может быть использован в качестве дополнительных кубиков для всех проверок ИскИна - так же, как и Рейтинг Угрозы физических персонажей. Новорожденный ИскИн имеет Рейтинг Угрозы 1; более зрелые ИскИны - Рейтинг Угрозы 4 и выше.

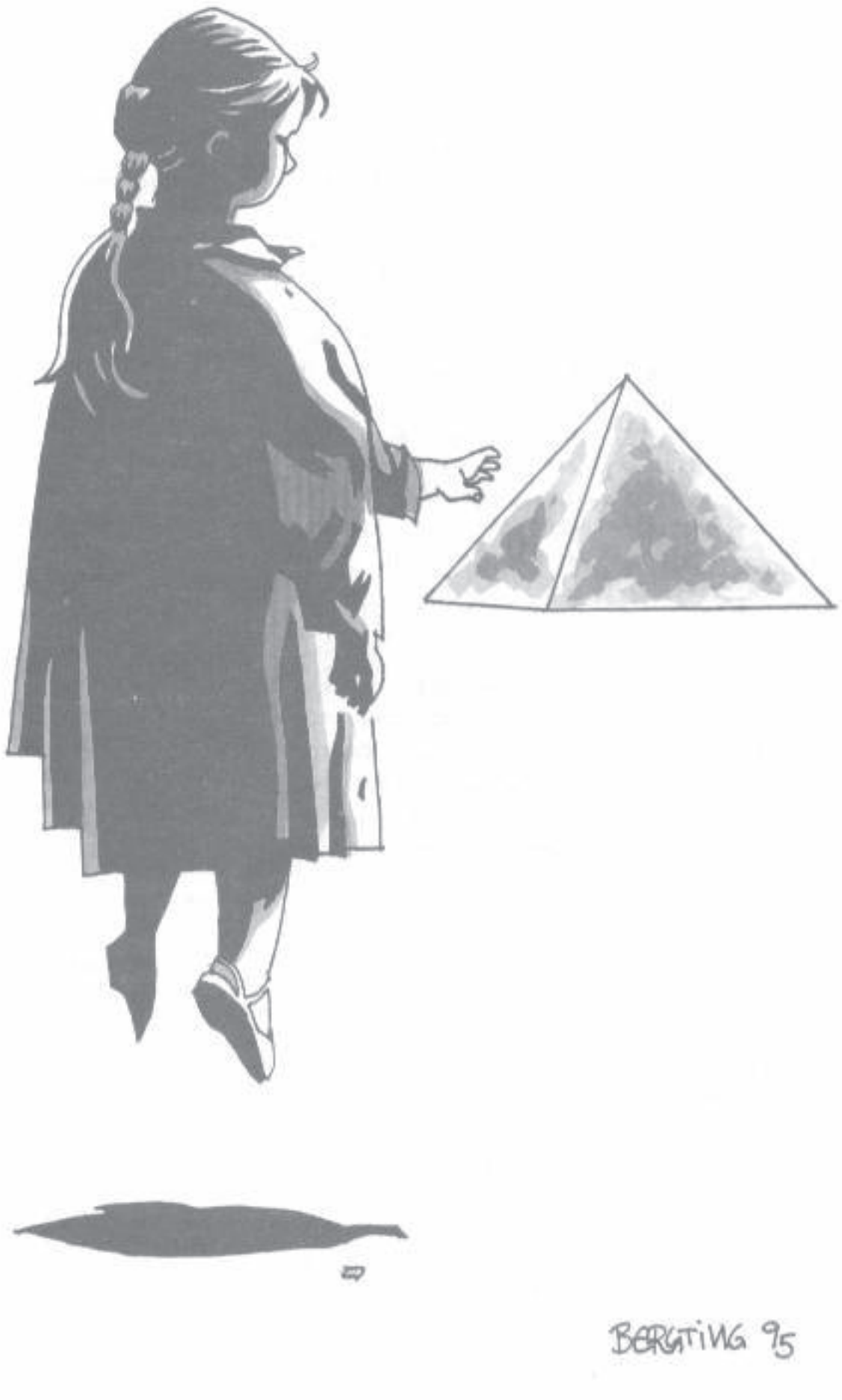
Главное, что нужно помнить при отыгрыше ИскИна - это то, что эти программы существуют независимо от человеческого контроля. Они не ограничиваются каким-либо одним мейнфреймом. Они самодостаточные, самоуправляемые, самоподдерживающиеся формы жизни. По сути, они - сверхчеловеческие декеры, обладающие сверхчеловеческими матричными способностями, не обремененные физическими телами. Конечно, ИскИны не люди, и их сознание и мотивация могут являться их наиболее загадочными и непонятными аспектами.

# ОТАКУ

Они просто делают это. И Матрица делает то, что они хотят.

**- Перри, декер**

Рассмотрим отаку, так называемых детей сети. Быстро овладевающие своим наследием, самые старые известные отаку сегодня находятся лишь в позднем подростковом возрасте. И их число продолжает расти - некоторые отаку, как сообщается, впервые выходят в Матрицу в возрасте семи или восьми лет. Однако никто не знает наверняка, сколько сейчас существует отаку или каково их истинное влияние на Матрицу. Фактически, многие наблюдатели отрицают существование отаку в целом. Несмотря на отсутствие статистически значимых доказательств, слухи о том, что эти загадочные индивидуумы обладают замечательными навыками в сети, отказываются умирать в сообществе декеров.



BERGTING 95

# ОТАКУ

Роль отаку в игре **Shadowrun** полностью зависит от Мастера Игры. Он может решить оставить их за кулисами - в виде почти легенды, подобной тем, что представлены в книге **Denver, The City of Shadows**, с возможностями и ограничениями, неизвестными игрокам. Или же Мастер Игры может использовать модель, представленную здесь, но ограничить отаку ролью неигровых персонажей. Либо Мастер может позволить игрокам создавать своих отаку.

## СТАНОВЛЕНИЕ ОТАКУ

Некоторые эксперты утверждают, что существует несколько сообществ отаку, каждое из которых имеет свою особую субкультуру. Однако все они разделяют определенные модели поведения. Во-первых, сообщества отаку, кажется, выбирают новых членов в соответствии с в высшей степени интуитивным процессом. В большинстве случаев кажется, что авторитетные члены сообщества приводят новичков с улиц, побуждаемые к этому неким внутренним голосом.

Многие новички отаку проводят свои первые годы в условиях элементарного выживания в наихудших пустошах Сиэтла, Денвера и Столицы. Некоторые слухи говорят о детях в возрасте двух или трех лет, найденных на пороге сообществ отаку. После того, как ребенка принимают в сообщество отаку, он проходит испытательный срок. В это время он начинает изучать пути Матрицы. Кандидаты почти сразу начинают практические занятия в Матрице. Они начинают с «черепах», затем продвигаются к подключению тродами к настоящим декам. По прошествии неопределенного периода времени новичок либо покидает сообщество отаку, либо принимает имплантированный датаджек и начинает работать на горячих деках. К этому времени большинство отаку равны декерам-ветеранам.

Многие кандидаты останавливаются на этом, покидают сообщество и становятся новоиспеченными декерами, программистами и мастерами дек. Другие - те, кто демонстрирует глубочайшее, наиболее четко отпечатанное понимание Матрицы - проходят через опыт, который меняет их навсегда. Те, кто сталкиваются с так называемым Глубоким Резонансом, становятся способными взаимодействовать с Матрицей, используя лишь вживленный цифровой/нейрологический преобразователь СИСВ и мозг. Эти отаку известны среди декеров как техношаманы и киберадепты.

## ГЛУБОКИЙ РЕЗОНАНС

Отаку, испытавшие прикосновение Глубокого Резонанса, способны управлять Матрицей без кибердек. Очевидно, Глубокий Резонанс трансформирует человека, так же как пробуждение магической силы трансформирует скрытого шамана. Фактически, некоторые предполагаемые отаку, рассказывавшие об этом событии, используют термины, относящиеся к тотемному заклинательству шаманов. Другие говорят о внезапном восприятии взаимосвязанных энергий и формул в манере мага.

Оба набора переживаний, кажется, указывают на то, что отаку формирует практически мистические отношения с Матрицей и начинает рассматривать сети как живое существо. Какой бы ни была реальность, стоящая за переживанием Глубокого Резонанса, это событие, по-видимому, вызывает постоянное неврологическое изменение в отаку, что позволяет «декерство» без деки. Нейронный интерфейс имплантированного датаджека отаку начинает взаимодействовать с избыточной голографической нагрузкой мозга, как если бы тот был биопроцессорным компьютером - что, конечно же, так и есть.

## СОЗДАНИЕ ОТАКУ

Отаку может принадлежать к любой расе. Человеческий отаку должен назначить Ресурсам приоритет A. Отаку-метачеловек должен назначить приоритет B ресурсам - или A, если Мастер Игры разрешает опцию **Больше металюдей** (стр. 46, **SR2**).

Персонаж отаку не получает обычных преимуществ от приоритета A или B в Ресурсах. См. раздел **Распределение Ресурсов**, стр. 145.

Магия - это приоритет E для отаку. Не существует известных примеров магически активных отаку. Отаку-человек назначает Расе приоритет D и должен распределить приоритеты B и C между Умениями и Атрибутами. Отаку-метачеловек в обычной игре должен назначить Умениям и Атрибутам приоритеты C и D.

## РАСПРЕДЕЛЕНИЕ АТРИБУТОВ

Расовые максимумы для ментальных атрибутов персонажей-отаку повышаются на 1. Уменьшите расовые максимумы для физических атрибутов на 1. Эти модификации отражают потенциал, который кажется присущим детям, избранным быть отаку.

Если игрок выделяет только 1 очко для каждого из физических атрибутов персонажа и вдвое уменьшает расовые максимумы этих атрибутов (округляя дроби в большую сторону), он получает 2 дополнительных очка атрибутов, которые можно потратить на ментальные атрибуты любым способом, которым он пожелает. Также в этом случае увеличьте расовые максимумы ментальных атрибутов персонажа в общей сложности на 2, а не на 1. Это представляет собой общий образец для многих отаку, чье субнормальное физическое развитие, даже инвалидность, сочетается с чрезвычайно высоким IQ и решительностью.

## РАСПРЕДЕЛЕНИЕ УМЕНИЙ

Отаку должен распределить минимум 6 и максимум 8 очков своему начальному умению Компьютеры. Он может сконцентрироваться на Софте или специализироваться на Декерстве.

Любое умение Канала (см. **Каналы** ниже) может иметь начальный рейтинг 6. Одно другое умение Канала может иметь рейтинг 5, а третье умение Канала может иметь рейтинг 4. Начальные рейтинги всех оставшихся умений Канала не могут превышать 3.

Единственные умения Этикета, которыми отаку может обладать, когда начинает игру - это Матрица и Улицы.

Все эти ограничения действуют только при создании персонажа отаку. Игроки могут свободно улучшать умения во время игры, чтобы сделать отаку более разносторонним. Помните, что большинство отаку в начале своей карьеры представляют собой странную смесь почти аутичного уличного ребенка и искушенного технозадрота - с чрезвычайно ограниченным жизненным опытом. Эти правила созданы для имитации такого образа.

### Каналы

Отаку изучает пять специальных умений, которые действуют как операционные утилиты, когда отаку совершает системные проверки. Эти умения, называемые Каналами, носят названия пяти подсистем компьютеров Матрицы: Доступ, Управление, Каталог, Файлы и Подключения. Каждый раз, когда отаку совершает проверку подсистемы во время системной операции, он использует подходящий Канал для снижения порога проверки.

Например, для операции Анализ безопасности требуется проверка Управления. Обычный декер может снизить порог проверки с помощью утилиты анализа. Отаку с Каналом Управления вместо этого будет использовать рейтинг Канала Управления.

При создании персонажа отаку игрок получает количество очков, равное среднему значению его ментальных атрибутов ([Интеллект + Сила воли + Харизма] / 3, округление в большую сторону). Он может распределить эти очки среди своих Каналов как пожелает. Обычные очки умений также можно использовать для повышения рейтинга Канала.

Когда персонаж отаку вступает в игре, каналы можно улучшать, как и любые другие умения, с помощью очков Кармы.

Основные каналы - это общие умения. Также существуют концентрации, имитирующие действие каждой конкретной утилиты. Например, Канал Управления (Анализ) будет эффективен только при совершении проверок Управления для системных операций, которые обычно требуют утилиту анализа - таких как Анализ хоста и Анализ IC. Специализации для Каналов отаку ограничены одной операцией - например, Канал Файлов (Редактировать файл).

## РАСПРЕДЕЛЕНИЕ РЕСУРСОВ

Высокий приоритет Ресурсов для отаку сбалансирован их преимуществами в умениях, их предысторией и ценой погружения в Глубокий Резонанс. Таким образом, персонаж отаку получает лишь 5,000 нюен на дополнительное снаряжение, как если бы его ресурсы имели приоритет D.

## ДНИ ПРОГРАММИРОВАНИЯ

Каждый отаку получает определенное количество дней, которые он может потратить на программирование утилит в соответствии с правилами для **Комплексных Форм** ниже. Количество дней равняется умению Компьютеры персонажа, умноженному на 3. Кроме того, он получает обычный бонус задач отаку: (Рейтинг Интеллекта + Рейтинг Харизмы) / 4.

Эти дни игрок может распределять как угодно. Любые, разрабатываемые в начале игры, программы могут быть закончены во время игры, как и любая незавершенная задача.

## ЖИВАЯ ПЕРСОНА

Глубокий Резонанс создает иконку отаку - его Живую Персону - на основе ментальных характеристик персонажа. Внешний вид Живой Персоны обычно отражает обычаи сообщества отаку, в котором он вырос.

**МРСР:** (Рейтинг Интеллекта + Рейтинг Силы воли + Рейтинг Харизмы) / 3 (округление вверх)
**Тело:** Рейтинг Силы воли
**Уклонение:** Рейтинг Интеллекта
**Маскировка:** (Рейтинг Силы воли + Рейтинг Харизмы) / 2 (округление вверх)
**Сенсор:** Рейтинг Интеллекта

**Отклик:** (Рейтинг Интеллекта + Рейтинг Силы воли) / 2 (округление вверх) + 3d6 Инициативы
**Броня:** Рейтинг Силы воли
**Закалка:** Рейтинг Силы воли / 2, округление вверх
**Скорость ввода/вывода:** Рейтинг Интеллекта x 100 Мп

## ПОВЫШЕННЫЕ АТРИБУТЫ

Кибервэр, улучшающий ментальные атрибуты отаку, добавляет свой эффект непосредственно к рейтингам Живой Персоны. Например, отаку, получивший имплантат Церебральный Усилитель-2, изменит рейтинг своей Живой Персоны, чтобы отразить повысившийся Интеллект.

Улучшения ментальных атрибутов, купленные за очки Кармы, также повышают рейтинг Живой Персоны.

Аспекты Харизмы, которые задействованы в Живой Персоне - это самооценка и уверенность в себе. Косметические аспекты в этом отношении тривиальны. Поэтому любые чисто косметические улучшения рейтинга Харизмы отаку, либо же те, что направлены на улучшение социальных умений, не влияют на рейтинги Живой Персоны. Например, индивидуальные феромоны (стр. 18, книга **Shadowtech**) не повышают рейтинги Живой Персоны отаку.

По неизвестным пока причинам магические улучшения не влияют на Живую Персону. Они влияют только на действия отаку в физическом мире.

## ОТКЛИК

Рейтинг Реакции отаку в Матрице равен среднему значению его рейтингов Интеллекта и Силы воли. Он получает +3d6 к Матричной Инициативе.

## БРОНЯ/ЗАКАЛКА

Онлайновые рейтинги Брони и Закалки Живой Персоны против gray или black IC основаны на рейтинге Силы воли отаку. Оба они могут быть повышены путем создания соответствующих Комплексных Форм.

## КОМПЛЕКСНЫЕ ФОРМЫ

В дополнение к пяти Каналам отаку могут «программировать» версии других операционных утилит для собственного использования. Отаку называют такие утилиты Комплексными Формами. В действительности отаку на самом деле не «программирует» Комплексную Форму - он изменяет голографические нервные узлы своего собственного мозга, чтобы воспроизводить эффекты программы.

С точки зрения игры, однако, отаку, создающий Комплексную Форму, следует пятиэтапному процессу. Эти шаги включают: выбор рейтинга Комплексной Формы, трату необходимых очков Кармы, определение размера Комплексной Формы, вычисление базового времени для выполнения задачи, а затем выполнение самой задачи.

Рейтинг Комплексной Формы не может превышать уровня умения Компьютеры отаку или соответствующей концентрации или специализации этого умения. После выбора рейтинга Комплексной Формы отаку должен потратить количество очков Кармы, равное рейтингу.

Затем определите размер Комплексной Формы. Размер рассчитывается так же, как и размер программы, по следующей формуле:

(Рейтинг Комплексной Формы$^2$ x множитель утилиты) + (Рейтинг параметра$^2$+ множитель параметра) = размер в Мп

Множитель утилиты - это множитель операционной утилиты, которую имитирует Комплексная Форма. Отаку также может применять параметры к Комплексной Форме, как указано в формуле. Однако, такие параметры как

оптимизация, сжатие и другие средства экономии места не требуются и не допускаются для Комплексных Форм. Помните, Комплексная Форма не хранится на деке - она хранится в мозгу отаку. Размер Комплексной Формы используется только для определения базового времени для ее создания, а не для хранения или загрузки.

После определения размера Комплексной Формы рассчитайте базовое время задачи по следующей формуле:

Размер Комплексной Формы x 2 = базовое время в днях

Отаку может уменьшить базовое время, используя свой бонус задач:

(Рейтинг Интеллекта + Рейтинг Харизмы) деленное на 4 (округление вверх) = бонус задач отаку.

Бонус задач отаку эффективно сокращает количество дней, необходимых для выполнения задачи, как и стандартный бонус задач (описание бонусов задач см. в **Бонусы задач** на стр.77 в разделе **Декеры**). Кроме того, отаку может добавить 1 пункт к своему бонусу задач, потратив количество очков Кармы, равное рейтингу Комплексной Формы. Например, отаку, создающий Комплексную Форму с рейтингом 7, может потратить 7 очков Кармы, чтобы увеличить свой бонус задач на 1 пункт. Тот же отаку может потратить 14 очков Кармы, чтобы увеличить бонус задач на 2 пункта и т. д. После применения всех бонусов задач к базовому времени отаку тратит любой из отведенных ему дней программирования, чтобы выполнить задачу «программирования» Комплексной Формы у себя в мозгу.

Базовое время для обновления Комплексной Формы рассчитывается таким же образом, как и базовое время для обновлений стандартных программ (см. **Обновление**, стр. 107, в разделе **Программы**). При обновлении Комплексной Формы исходная версия программы продолжает работать до тех пор, пока задача программирования не будет завершена. После этого новый рейтинг или функции Формы вступают в силу. При обновлении Формы отаку должен потратить количество очков Кармы, равное окончательному рейтингу обновленной Формы.

Отаку не может обновлять рейтинг своей Персоны или MPCP так же, как и Комплексные Формы, потому что эти характеристики напрямую связаны с его ментальными атрибутами. Однако, отаку может повышать свои рейтинги Брони и Закалки. Для этого отаку необходимо основываться на присущих ему рейтингах. Например, если у отаку Сила воли 6, у него автоматически будет Броня 6. Чтобы обновить свою броню подобно Комплексной Форме, отаку должен обновить ее до 7 или выше.

## СПРАЙТЫ

Отаку называют программы фреймов спрайтами и, как правило, широко их применяют. Отаку создают ядра фреймов по стандартным правилам (см. **Фреймы**, стр. 105, в разделе **Программы**). Отаку не могут использовать ядра фреймов, созданные другой личностью. Каждый отаку должен создать свое собственное. Кроме того, отаку должен потратить количество очков Кармы, равное рейтингу ядра фрейма.

После создания ядра фрейм отаку может загрузить в него любую Комплексную Форму, которой он обладает, подобно операционным утилитам. Рейтинг Комплексной Формы у спрайта не может превышать собственный рейтинг этой Формы у отаку. Точно так же рейтинг любой операционной утилиты, загруженной в спрайт, не может превышать рейтинг соответствующего канала отаку. Когда загружаются операционные утилиты, отаку следует стандартным правилам загрузки фрейма (см. **Фреймы,** стр. 105, в разделе **Программы**).

На этом этапе отаку имеет возможность потратить количество очков Кармы, равное сумме рейтингов Комплексной Формы спрайта и утилиты, чтобы усилить спрайта. Если отаку так поступает, спрайт становится временно отключенным, если уничтожается. Спрайт остается неактивным и снова становится доступен, как только отаку отключается. Если отаку не тратит эти очки Кармы, спрайт навсегда стирается, если его уничтожить. Ядро фрейма остается целым, но все Комплексные Формы и утилиты необходимо перезагружать.

## ОТАКУ И УР

Понимание Глубокого Резонанса позволяет отаку постоянно адаптироваться к изменениям в Матрице (некоторые отаку утверждают, что сам Глубокий Резонанс вызывает все изменения в Матрице). Таким образом, отаку всегда синхронизирован с УР и ему не нужно предпринимать никаких действий, когда он продвигается.

## ОТАКУ И ПОВРЕЖДЕНИЯ

Деликатная связь между отаку и его Живой Персоной, созданная Глубоким Резонансом, также делает отаку более уязвимым для повреждений, чем обычного декера.

Любое повреждение Счетчика Здоровья иконки отаку также наносит урон Счетчику Ментального Здоровья отаку. Программы black IC атакуют Счетчик Физического Здоровья отаку точно так же, как они атакуют обычных декеров.

Gray IC особенно опасен для отаку. Если Живая Персона получает необратимый урон рейтингу Персоны, то рейтинг остается сниженным до тех пор, пока отаку не сможет повысить его до исходного уровня - это единственное исключение из правила о том, что отаку не могут программировать свои рейтинги Персоны. С другой стороны, эта задача программирования не требует очков Кармы, только время.

Повреждение Комплексной Формы, вызванное программами tar IC или hog, выводит Форму из строя до тех пор, пока отаку не сможет отключиться. Комплексные Формы регенерируют такие повреждения со скоростью 1 пункт в час, но не восстанавливаются вообще, если отаку получает повреждения Счетчика Ментального или Физического Здоровья. Отаку должен исцелить урон Счетчику Здоровья, прежде чем его Комплексная Форма сможет регенерировать.

С другой стороны, Каналы отаку не уязвимы для tar IC и программ hog. Отаку может использовать свой Канал Управления сколько угодно в присутствии tar baby, и IC не будет на это реагировать.

Кроме того, отаку невосприимчивы к вирусным кодам, таким как программы worm.

## ИГРАЯ ОТАКУ

*Ты не знаешь, кто тебя породил, бросил ли он тебя или умер за тебя. Тогда это не имело большого значения. Холод и голод были твоим наследием, ты вытаскивал полуиспорченные объедки на помойках, прячась от старших детей, которые могли их отобрать. Время от*

*времени в твоем крошечном мире мелькало слово о том, что охотники рядом, и резкая вонь страха, перекрывающая даже твою обычную вонь, накрывала тебя - ты вжимался в землю, пока они не уходили. Теперь ты понимаешь, кем они могли быть. Список длинный: вербовщики для детских мастерских, торговцы органами, ищущий легко имплантируемую молодую ткань, «спортивные» ребята, охотящиеся на добычу, которая может бежать и думать и, возможно, просить о пощаде. Но там не было никакой пощады. Ни для кого.*

*Каким-то образом ты выжил. Однажды ты обнаружил горстку старших детей около своего убежища. Они не были похожи на твоих знакомых. Это сейчас ты знаешь разницу между недоеданием и здоровьем, между чистой одеждой и грязным тряпьем. А тогда ты просто знал, что они выглядят иначе. Они поговорили с тобой и привели сюда.*

*Они показали тебе новые вещи и дали для них названия. Они научили тебя числам и тому, для чего они служат. Они научили тебя кое-чему новому, что понравилось тебе больше, чем все остальное. Ты узнал, что это называлось дружбой.*

*Они дали тебе первый датаджек и показали, как его использовать. Затем ты открыл для себя Глубокий Резонанс и начал изучать Каналы, Комплексные Формы, пути своего вновь обретенного дома - Матрицы.*

Играть за отаку означает, что ваш персонаж, по всей видимости, первые годы своей жизни провел в качестве брошенного ребенка в условиях крайней нищеты, выживая за счет попрошайничества, воровства и собирательства, подвергаясь нападениям худшего ходячего мусора в Шестом Мире. Старшие отаку осознали потенциал становления отаку в вашем персонаже и спасли его от этой жизни. Они предоставили ему пищу, приют, образование и чувство общины - первой, с которой он столкнулся в жизни.

Вне племенной структуры сообщества отаку ваш персонаж может быть в значительной степени социально неполноценным, полностью лишенным социальных навыков. Конечно, психическая стабильность должна быть высоко ценима в тех, среди кого отаку ищут новых членов, иначе они все просто сходили бы с ума после такой тяжелой детской травмы. Но вы также и не найдете отаку, который выглядел бы как симпатичный ребенок из ситкома. Не ожидайте, что не-отаку будут сильно любить вашего персонажа - они сочтут его странным и, вероятно, будут избегать его, когда это возможно,

Типичные молодые отаку часто бывают грубыми и антисоциальными, даже по стандартам бегущих в тени. Они высокомерны во всем, что связано с Матрицей, и более чем наполовину убеждены, что ничто за пределами Матрицы не имеет значения, если это не влияет на их личный комфорт или безопасность. Для них важно благополучие других отаку из их собственного сообщества. Далее идет благополучие всех остальных отаку. Личные друзья, если они есть, на третьем месте, а остальной мир занимает очень далекое четвертое. Эти приоритеты могут проявляться в виде агрессивного грубого поведения или хладнокровной безжалостности без малейшего следа того, что психиатры называют «аффектом». Конечно, отаку могут вырасти и более разносторонней личностью, если учесть дружбу, ответственность и даже доверие в пределах теневого кодекса. Но вряд ли кто-то будет рад компании отаку пока они еще растут.

## КИБЕРАДЕПТ ИЛИ ТЕХНОШАМАН?

Отаку делятся на две большие группы: киберадепты и техношаманы. Обе группы обладают одинаковыми способностями, но они придерживаются разных взглядов на Глубокий Резонанс и свое место в мире.

Киберадепты рационалисты, технофилы - возможно, психологически более приспособлены к определенным программным работам и организации данных, чем другие отаку. Они видят себя, как природное сочетание человечности и технологии и привыкли выражать свои концепты в точных терминах, почти формулах.

Техношаманы считают Матрицу живой сущностью, которую они привыкли наделять духовностью. Они более мистические, холистические в своих описаниях компьютерных операций и взаимодействия, чем другие отаку. Многие техношаманы верят, что Глубокий Резонанс происходит от духов, живущих в Матрице.

Если Мастер Игры хочет обыграть эти различия в своих играх, то он может применять нижеследующие бонусы киберадептов и техношаманов:

Киберадепты получают модификатор +1 к рейтингу любой Комплексной Формы, которую они изучают. Они должны создать Форму прежде, чем применят этот бонус, но он не влияет на размер Формы. Этот бонус отражает особое понимание деталей матричных операций киберадептом.

Техношаманы снижают пороги на 1, когда используют свои Каналы. Этот бонус отражает их отношение к Матрице как к сущности, с которой они связаны.

Игроки, выбравшие одну из этих ориентаций, должны отыгрывать персонажа соответственно.

## ЗАГАДКА ОТАКУ

Даже сами отаку не знают, почему они ощущают Глубокий Резонанс. Техношаманы из Нексуса Денвера утверждают, что работа Шивы и других сисадминов, поддерживающих Нексус, каким-то образом создала киберпространство, в котором они, истинные дети Матрицы, видят ее истины глубже, чем старые «технозавры». Некоторые из них верят, что настоящие Духи Матрицы обитают в этой среде. Другие заявляют, что Глубокий Резонанс на самом деле является эволюционным скачком, и киберадепты - это следующий шаг на долгом пути, берущем начало от первых гоминидов.

Среди не-отаку ходят и более дикие теории. Некоторые старые эльфы соглашаются с техношаманами в том, что Великий Дух нашел путь в Матрицу, породнившись с ней подобно тому, как духи природы породняются со своими доменами. Очень опытный декер из Сиэтла, прежде чем исчезнуть, выдвинул теорию, что Вирус 2029 года обрел кибернетическую форму, как и хомо сампиенс зародились в свое время, сформировавшись из первозданной материи в самых первых морях Земли, и что этот вирус помог детям Матрицы стать теми, кем они являются. Сверхсекретный отчет совета Ацтехнолоджи предполагает наличие где-то в киберпространстве Супер-ИскИна, который сейчас функционирует независимо и использует отаку в качестве своих агентов. Сложно сказать, о чем думала автор. Она покончила жизнь самоубийством через несколько дней

после представления окончательного варианта своего отчета, который ее начальство отвергло как творение неуравновешенного разума. Репортер из Берлина оставил частичные заметки, предполагающие, что пришельцы из космоса обитают в Матрице и воспитывают из земных детей завоевательную армию сетевых солдат. Его редакторы подумывали о том, чтобы опубликовать эту статью после дорожной аварии, в которой он погиб, но не смогли найти остальные его файлы, поэтому затерли этот материал.

Учитывая такие события, другие люди, имеющие теории о техношаманах и киберадептах, поступают более умно и хранят молчание.

Независимо от столь разных объяснений, опыт Глубинного Резонанса следует определенным шаблонам. Техношаманы сообщают о внезапном перемещении в место, не похожее ни на какое другое в Матрице или физическом мире. Там они встречают сущность или сущности, которые дают им семя знания, прорастающее в их матричные способности. Киберадепты, с другой стороны, утверждают, что в такие моменты они знают, что все еще находятся в Матрице, но начинают воспринимать связи и сети потоков данных, которые выходят за пределы интерфейса деки. Обе группы исходят из опыта использования способностей, описанных в этом тексте. Иногда они снова входят в это состояние и по возвращении получают новые способности или миссию, которую должны выполнить.

## ЧТО ПРОИСХОДИТ НА САМОМ ДЕЛЕ?

Хороший вопрос. Те, кто знает, не говорят. Иногда отаку берут на себя определенные миссии, которые, как они утверждают, исходят от Глубинного Резонанса. Эти миссии могут быть тривиальными или серьезными. Тривиальные миссии включают обеспечение доставки программ в определенные места в определенное время, что похоже на низкоприоритетную доставку, которой обычно занимаются курьерские сервисы. Серьезные миссии включают предотвращение достижения определенными корпорациями некоторых их целей: нейтрализацию или убийство магов, участвующих в определенных исследованиях или подделку исследовательских файлов для саботажа проектов, а также предотвращение (или обеспечение) определенных смертей - либо явных несчастных случаев, либо преднамеренных убийств.

Часто отаку на миссии кажется лишенным чего-либо, что человек мог бы принять за сострадание. Но в основном миссии отаку превращаются в торжество свободы и человечности в целом, как только закономерности становятся различимыми - выглядит так, будто они были продиктованы каким-то источником, который воспринимает взаимодействие, казалось бы, несвязанных. даже незначительных, событий в мировом сообществе так, словно они связаны Матрицей. Настоящий Призрак в Машине? Или дети, играющие в божественность, с силами, которые их старшие наставники не могут контролировать?

Несмотря на всю существующую информацию об отаку, гораздо больше остается неизвестным об этих людях. Если за отаку существует какая-то руководящая сила, то почему она выбрала армию детей, практически не имеющих опыта жизни за пределами Матрицы? И почему у техношаманов и киберадептов столь разные ощущения? Что может вызвать такие изменения в нервной системе человека, которых генетики 21-го века не могут ни понять, ни воссоздать?

Возможно, будущие исследователи этой странной вселенной, называемой Матрицей, однажды найдут ответы на эти вопросы.

# ГОРЯЧИЕ ТОЧКИ МАТРИЦЫ

Ладно. А теперь к плохим новостям...

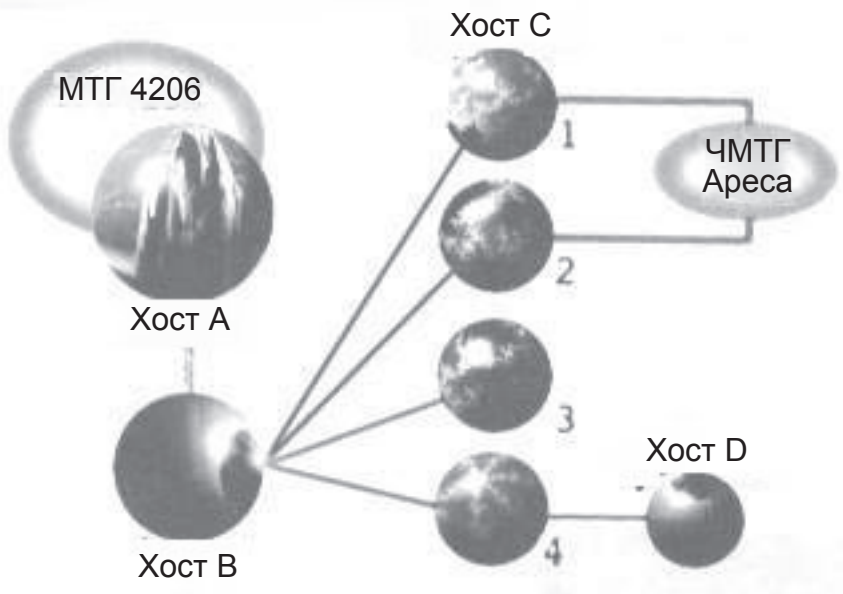
**- Аноним**

В этом разделе представлена информация, предназначенная только для Мастера Игры. Игроки не должны читать дальше. Правда.

**Горячие точки Матрицы** описывает три типичные матричные системы, хосты, которые Мастер может использовать «как есть» или доработать, создав новые связки безопасности. На самом деле Мастерам Игры следует надеть шляпу «злого дизайнера корпоративных систем безопасности» и изменить материал, который предоставлен ниже. Таким образом, любые игроки, которые прочитают эту главу (эй, ты... да, ТЫ. Ты думал, мы не узнаем, что ты все еще читаешь это!?!), будут застигнуты врасплох. Ха.

## АРЕС МАКРОТЕХНОЛОДЖИ

### Региональная сеть продаж
МТГ: CA/СКАШ-СИЭ-4206-555-6583




Говорят, что Арес так сильно отстал от УР, что его файлы почти и не стоит взламывать. Эта гниющая куча - должно быть информация, загруженная промоутерами Ареса, потому если вы ей верите, то у нас есть для вас замечательное предложение отправиться на курорт в Токсичную Зону Джерси. Арес разрабатывает свои системы для максимального обзора потока данных. Пакеты и потоки данных, передаваемые между отдельными хостами в локальной сети, должны проходить через сильно загруженные воронки. Сами рабочие мейнфреймы относительно свободны от IC, что придает максимальную эффективность, в то время как воронки обеспечивают безопасность данных Арес.

Показанный здесь комплекс региональных продаж представляет собой многоуровневую систему, которая соединяется с общественным гридом через хост A - зеленая система с открытым доступом, в которой Арес показывает клиентам рекламные симы и неклассифицированные файлы данных о продуктах. За торговым залом скрывается воронка, помеченная как хост B. Она защищает наиболее чувствительные системы, но сама по себе не имеет никаких ценных данных. Хост B является концентратором для хостов C1-C4: Учет, Техническая поддержка, Менеджмент продаж и Обслуживание, соответственно. И C1, и C2 имеют шлюзы к области ЧМТГ. Хосты с C1 по C3 имеют ценные данные.

C4, область Обслуживания, включает в себя большинство подчиненных узлов, которые могут понадобиться команде при физическом проникновении в офисное здание. По-настоящему горячие штучки - файлы данных руководства, защищенная электронная почта и подчиненные узлы службы безопасности - находятся на хосте D, подключенном к C4.

Другие ценные хосты Арес могут быть обнаружены и доступны через ЧМТГ.

### Хост A: Зеленый-5/8/10/8/10/10
Ценные данные: 0

Хост A спроектирован в виде стандартной темы офиса/кабинета, смешанной с иконографией УМС, поэтому обыватели не считают его дизайнерским. Любой фильтр реальности автоматически будет преобладать над хостом A. Декеры, ищущие ценные данные, найдут лишь некоторые развлекательные симы (те, что про военную технику - потрясающи) и каталожные записи обо всех товарах Арес.

Для просмотра файлов продаж и рекламных акций не требуется осуществлять операцию или влиять на Очки Наблюдения. Любой декер с кредстиком, используя законную учетную запись или сертифицированный счет, может заказать любой продукт Арес через этот хост, также как клиент, который вошел в систему легально. Чтобы получить заказ без оплаты, потребуется перейти в хост C1, чтобы ввести ложную запись о платеже в базу данных Учета. Подсистема Доступа содержит выделенный порт для хоста B. Успешная операция Анализ Доступа покажет адрес.

Связка безопасности хоста A

| Активируемый шаг | Событие |
|---|---|
| 6 | Probe-6 |
| 11 | Trace-7 |
| 16 | Если джекпоинт не обнаружен: Trap Trace-8 (Killer-7)<br>Если джекпоинт обнаружен: Пассивная тревога |
| 21 | Эксперт Killer-7/Offense +2 |
| 25 | Активная тревога |
| 31 | Blaster-7 (Броня) |
| 35 | Trap Probe-7 (Blaster-6 (Броня)) |
| 40 | Отключение |

### Хост B: Оранжевый-10/14/15/16/14/18
Ценные данные: 0

Хост B - очень неприятная воронка, но здесь везде стандартные иконки УМС. Фильтр реальности даст декеру преимущество над этим хостом.

Очки Наблюдения в хосте B накапливаются на протяжении всего бега в этой системе. То есть, если декер набирает 5 очков, проходя через хост B к хосту C1, затем получает еще 2 очка за выполнение операции Войти в хост для возврата в B из C1, то его Очки Наблюдения в B теперь равны 7. Пассивные программы IC, запущенные в хосте B, включая Trace, не запускаются, пока декер находится на другом хосте, но возобновляют работу с того места, на котором остановились, как только он снова входит в хост B. Активные программы IC будет следовать за декером за пределы хоста B, если он войдет в любой другой хост в сети!

Связка безопасности хоста B

| Активируемый шаг | Событие |
|---|---|
| 4 | Trace-10 |
| 7 | Probe-8 |
| 11 | Trap Probe-10 (Killer-8) |
| 16 | Пассивная тревога |
| 19 | Acid-10 (Броня, Смещение) |
| 22 | Эксперт Blaster-12/Defense +1 |
| 26 | Активная тревога |
| 30 | Эксперт конструкт/Offense +2 (Броня)<br>Blaster- 7<br>Acid-5<br>Tar Baby-4 |
| 35 | Black IC-8 (Броня) |
| 38 | Отключение |

### Сеть C: Зеленый-7/12/13/15/12/13

C1 (Учет) Ценные данные: 8
C2 (Техническая поддержка) Ценные данные: 5
C3 (Менеджмент продаж) Ценные данные: 6
C4 (Обслуживание) Ценные данные: 4
Плотность ценных данных: 2d6 x 15 Мп

Все системы C имеют идентичное программное обеспечение, включая IC, но дизайн каждой из них различается. Пассивные IC в хостах C, включая Trace, будут отключены, когда декер выйдет из этого хоста. Активные IC будут преследовать декера по другой части сети C и в хост B. Очки Наблюдения не сбрасываются на любом хосте C. Например, если декер накапливает 4 Очка Наблюдения на C1, затем снова входит в хост B, а позже во время этого же бега снова входит в систему C1. его Очки Наблюдения сразу становятся равны 4.

Дизайн C1 на первый взгляд является стандартным офисным декором, но все полезные иконки делопроизводства ультрасовременны, имеют внешность мужчин-моделей и выглядят красиво. Все контролирующие программы - женские. Это основательный дизайн, изящный, но прочный. Декеру хорошо бы использовать топовый образ в стиле женщины-менеджера, если он решит «одеть» свой MPCP для работы в этой системе.

Главная тема C1 восходит к тому моменту, когда Регина O'Мира вытеснила Теда Харкорта с поста главы бухгалтерии. Харкорт назначал королев порнсимов в качестве основной иконографии для служебных программ, когда занимал этот пост. Скромность не позволяет нам описать способ, которым они подтверждали успешный доступ, но некоторые декеры в то время использовали вход в систему и открывали абсолютно бесполезные файлы просто ради процесса.

Главная тема C2 - это парк развлечений в старом стиле. Американские горки - это доступа к Каталогу всех файлов с низким уровнем защиты. Декеры летают и кричат, пока не достигают нужного хранилища данных, затем их вагончик просто СПРЫГИВАЕТ с рельс и плывет по воздуху в файловую область.

Особые файлы с высокой степенью защиты следуют мотиву комнаты смеха.

Шлюзы к ЧМТГ находятся в подсистемах Доступа как на C1, так и на C2. Scramble IC защищает оба УДС, поэтому декеру необходимо выполнить успешную операцию Расшифровать, чтобы войти в ЧМТГ.

В C3 используется стандартный офисный мотив, хотя он считается дизайнерской системой.

Мерцающие техно-панели управления, отображающие информацию о состоянии здания, лифты и водопроводы заполняют C4 - это все, что здесь есть, помимо датчиков безопасности и аварийных сигналов, которые относятся к хосту D. Клиентские серверы используют хорошо продуманную пользовательскую иконографию, состоящую из блестящих роботов с глупыми улыбками на их лицах. Остальное - по большей части иконография УМС. Люк к хосту D перемещается случайным образом по всем подсистемам каждую наносекунду, поэтому декер должен искать его каждый раз, когда он ему нужен.

Связка безопасности сети C

| Активируемый шаг | Событие |
|---|---|
| 5 | Конструкт (Броня)<br>Killer-5<br>Probe-2<br>Trace-5 |
| 9 | Если джекпоинт не обнаружен: Trace-6<br>Если джекпоинт обнаружен: Killer-6 |
| 13 | Пассивная тревога |
| 18 | Marker-Rip-7 |
| 24 | Blaster-6 |
| 29 | Активная тревога |
| 33 | Sparky-7 |
| 37 | Эксперт Black IC/Offense +2 |
| 42 | Отключение |

### Хост D: Красный-9/15/14/16/14/16

Ценные данные: 11
Плотность ценных данных: 2d6 x 5 Мп

В хост D есть 2 из 6 шансов, что любая подчиненная система будет оснащена Data Bomb-6. Дизайн хоста смоделирован по образцу гигантской шахматной игры. Чем более темный IC преследует декера, тем более значимая фигура его изображает: пешка для probe IC, конь для trace IC, а black IC использует иконку ферзя.

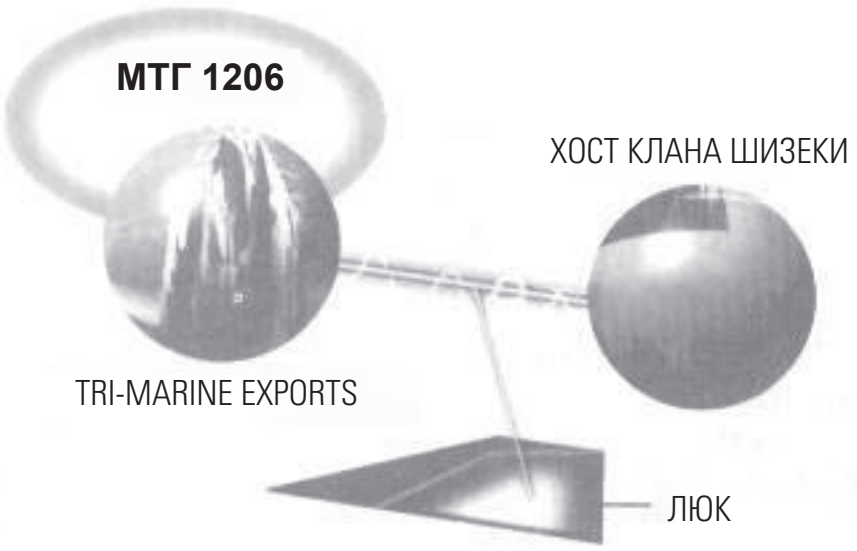
Связка безопасности хоста D

| Активируемый шаг | Событие |
|---|---|
| 3 | Конструкт (Смещение)<br>Killer-6<br>Tace-6<br>Tar Baby-4 |
| 5 | Probe-8 |
| 8 | Killer-8 |
| 10 | Пассивная тревога |
| 14 | Sparky-10 |
| 16 | Binder-8 |
| 19 | Black IC-10 (Броня) |
| 22 | Отключение |

## ШИЗЕКИ-ГУМО

Раньше говорили: «Преступления не окупаются». Хотя вряд ли когда-либо это было правдой. В 21 веке это, конечно же, неправда. Преступления окупаются так хорошо, что даже преступникам нужны бухгалтерские компьютеры и доступ к сети, чтобы следить за делами. Шизеки-Гумо, синдикат Якудза среднего уровня в Сиэтле - не исключение. Их деятельность включает контрабанду черных технологий между Северной Америкой и Азией, промышленный шпионаж и обеспечение безопасности связи для малоимущих бегущих в тени, начинающих преступников из белых воротничков и других наивных душ, не осознающих, что секреты, который они передают для вас в чью-нибудь сеть сегодня - это возможность шантажировать вас завтра.

Синдикат скрывает свои рабочие хосты за прикрытием в виде фирмы, занимающейся морскими операциями Tri-Marine Exports. Хост Tri-Marine выглядит как любая другая система малого бизнеса, пока декер ее не разозлит. Это задействует Вышибалу, превращающего хост из Зеленого в Красный и активирующего IC повсюду. Когда срабатывает Вышибала, машина Tri-Marine также переключается с УМС на дизайнерскую систему.




Алгоритм люка соединяет Tri-Marine с реальным хостом синдиката. Код подвижен, оснащен миметическими процедурами, которые позволяют ему находиться в любой подсистеме.

Настоящий операционный компьютер Шизеки спроектирован с использованием главной темы военной истории. Все серверы помещают Персону декера в середину исторической битвы из любого периода прошлого любой культуры. Поскольку периоды постоянно меняются, декеры считают, что почти невозможно заранее настроить иконографию своей MPCP, чтобы она соответствовала теме.

Не стоит и говорить, что Якудза имеют весомую репутацию в деле вычисления, преследования и жестокого наказания всех, кто взламывает их системы, а также любых их сообщников или партнеров, и всех, кто покупает горячие данные, украденные у них - все в качестве примера для других. Декеры должны знать об этом, и если они однажды все же решатся украсть данные у Якудза, то им следует запастись лучшими камуфляжными утилитами и другим защитным софтом, способным победить trace IC.

### Tri-Marine Exports: Зеленый-4/10/9/10/8/9

Ценные данные: 0

Какая бы подсистема ни содержала люк в хост клана Шизеки, она будет заражена data-worm IC.

#### Связка безопасности Tri-Marin Exports

| Активируемый шаг | Событие |
|---|---|
| 4 | Probe-8 |
| 9 | Probe-8 |
| 15 | Probe-8 (Примечание: если запущено несколько программ probe IC, то все они будут пытаться повысить Очки Наблюдения декера, когда он выполняет операцию) |
| 19 | Вышибала: Повысьте код безопасности до Красного-9, переключитесь на дизайнерский IC, созданный по мотивам смеси различных легенд о загробном мире. Демоны и дьяволы из западных мифов, фурии из Греции, пытающие обреченные души в Тартаре, Пожиратель Душ из Египта, Ад Данте, смешанный с даосскими представлениями об аде из Китая и так далее. |
| 21 | Пассивная тревога |
| 23 | Killer-6 |
| 27 | Активная тревога |
| 30 | Каскадный психотропный Black IC-8 (синдром Иуды) |
| 33 | Отключение |

### Хост клана Шизеки: Красный-10/16/18/14/16/14

Ценные данные: 13

Плотность ценных данных: 2d6 x 5 Мп

Все системные проверки выглядят как часть сражения, одиночного или в составе военного подразделения, относящегося к нижеследующим историческим периодам.

Доступ: Восточные единоборства или особые периоды военной истории Японии

Управление: Классическая Греция или Рим

Каталог: Гражданская война в Америке

Файлы: Средневековье

Подключения: Вторая мировая война

IC всегда принимает вид в соответствии с главной темой, в антураже которой работает декер, почти всегда становится еще одной фигурой в боевой обстановке. До тех пор, пока IC не нанесет сокрушительную атаку, декер должен верить, что он просто совершает системную проверку, и не осознавать, что находится под атакой.

Все защищенные файлы данных содержат data bombs (включая все ценные данные).

Подсистема Подключений не работает на этом хосте. То есть компьютер не контролирует никаких внешних процессов.

#### Связка безопасности хоста клана Шизеки

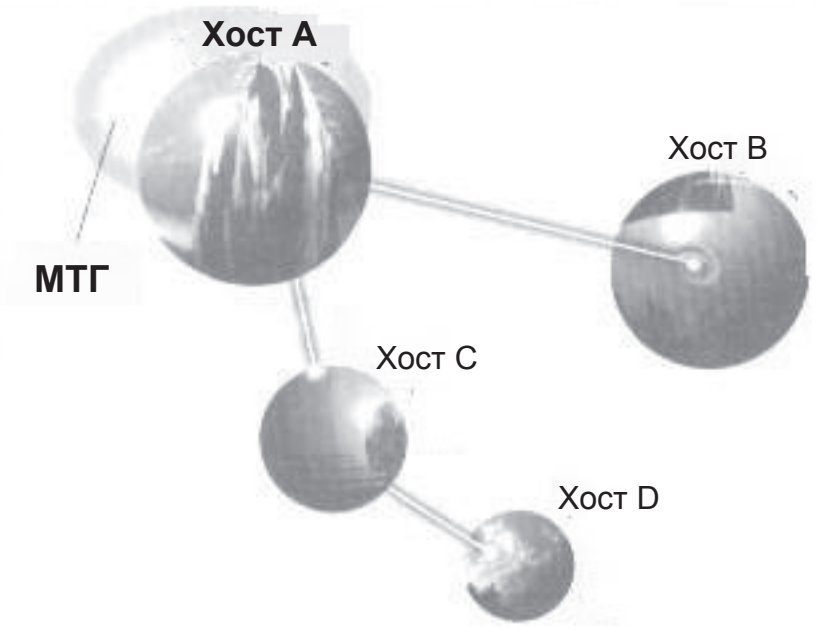
| Активируемый шаг | Событие |
|---|---|
| 3 | Конструкт (Броня)<br>Probe-6<br>Trace-6<br>Killer-6 |
| 5 | Trace-10 |
| 8 | Пассивная тревога |
| 10 | Trap Probe-8 (каскадный Blaster-6) |
| 14 | Tar Pit-10 |
| 18 | Активная тревога |
| 21 | Конструкт (эксперт Offense +2 (Смещение))<br>Killer-7<br>Blaster-7<br>Tar Baby-2 |

| Активируемый шаг | Событие |
|---|---|
| 24 | Blaster-10 (Броня, Смещение) |
| 27 | Black IC-8 |
| 31 | Отключение |

## ФЕДЕРАЛЬНЫЕ ЗАПИСИ

Если декер желает смерти, то он может использовать для этого конструктивный подход. Нападение на любой из федеральных офисов в Сиэтле или еще где может быть очень прибыльным - если только вы не взломаете черное пространство данных и не поджаритесь.

На приведенной ниже диаграмме показано типичное устройство сети, которое можно найти практически в любом офисе СКАШ за пределами Столицы (системы в столице намного, намного проблемнее). Это не защищенная система,




которая подключена к гриду. Места с высокой безопасностью, такие как НСС, ФБР и черные военные системы хранят свои самые секретные данные на машинах, которые не имеют подключения к гриду. Системам, которым время от времени нужно сообщение с внешним миром, обладают надежно защищенными соединениями с правительственными ЧМТГ.

### Хост A: Синий-4/8/10/9/9/8

Ценные данные: 2

Плотность ценных данных: 2d6 x 20 Мп

Хост А представляет собой общедоступное пространство данных. Он может быть системой, в которой держатели SIN получают доступ к государственной помощи для получения пособий или в которую гражданин входит, чтобы продлить лицензию, подать жалобу, или иным образом взаимодействовать с властями. Эти хосты не предполагают серьезных улучшений в сравнении с физическими офисами, которые использовались при бюрократии до Матрицы: долгие циклы ожидания, самая скучная иконография в гриде и неприветливая обратная связь с клерками-операторами и экспертными системами.

Хост А в стандартной бюрократической сети выглядит и воспринимается как обычная УМС с особенно скучным качеством, которое вполне может быть частью требования государства - настолько оно распространено.

Ценные данные существуют здесь только в больших, громоздких пакетах - почти опубликованные записи о деловых операциях, проводимых на хосте, которые обязательно будут в какой-то мере ценны для кого-нибудь.

Подчиненные системы здесь довольно тривиальны, они управляют освещением, кондиционированием и другими удобствами для физического офиса, где работают местные бюрократы.

Связка безопасности Федеральных Записей

| Активируемый шаг | Событие |
|---|---|
| 6 | Появляется дисплей с указанием соответствующих штрафов за несанкционированные операции в правительственной системе. Эта иконка также отображается, когда декер входит в систему, а правительственное программное обеспечение обычно вызывает эту иконку всякий раз, когда подозревает, что «что-то не так. |
| 11 | Probe-5 |
| 18 | Появляется дисплей, предлагающий пользователю ввести свой SIN, комкод и другую информацию, чтобы система могла проверить его авторизацию. Если игнорировать запрос более 10 секунд, то эта иконка запускает Trace-8 IC. Если декер хочет дать системе ложную информацию, он должен выполнить успешную проверку Управления, или снова запустится отслеживание. Иконку можно убить, но она считается пассивным IC для подсчета Очков Наблюдения за ее уничтожение |
| 25 | Активная тревога |
| 30 | Trap Probe-6 (Blaster-7) |
| 37 | Оповещаются федеральные или местные правоохранительные органы Матрицы. Правительственный декер прибывает через 2d3 хода. |
| 44 | Отключение |

### Хост B: Зеленый-8/12/13/14/12/13

Ценные данные: 6

Плотность ценных данных: 2d6 x 15 Мп

Хост В отвечает за повседневную офисную деятельность. Офис социального обеспечения будет вести учет получателей, платежей, медицинских программ и так далее. Офис по лицензированию будет хранить записи о выданных разрешениях, повестках или нарушениях, и так далее.

Если декер ищет конкретный материал, а не случайные ценные данные, это будет место, где можно перейти к частным файлам, хранящимся (незаконно) мелкими государственными служащими. Если декер хочет удалить конфиденциальные (но не особо секретные) файлы - скажем, трудовую книжку конкретного сотрудника - эти записи также будут в хосте В. Защищенные файлы, связанные с работой офиса, будут в хосте D.

| Активируемый шаг | Событие |
|---|---|
| 4 | Probe-7 |
| 10 | Trap Trace-6 (Killer-8) |
| 15 | Конструкт (Броня)<br>Acid-6<br>Blaster-6 |
| 20 | Пассивная тревога |
| 24 | Marker-7 |

| Активируемый шаг | Событие |
|---|---|
| 29 | Blaster-8 (Броня и Смещение) |
| 34 | Активная тревога: правительственный декер прибывает через 2d3 хода. |
| 39 | Отключение |

### Хост C: Оранжевый или Красный-11/14/15/17/16/18

Хост C в этой архитектуре является воронкой, которая контролирует доступ между хостом D, с его проходом к правительственному ЧМТГ, и открытыми системами, подключенными к общественному гриду. Никаких ценных данных, полезных подчиненных систем или других выгод на хосте C нет - только скверные IC.

Высокозащищенные правительственные службы обычно делают хост C Красным вместо Оранжевого и могут иметь разрешение применять смертельную силу - смертельный black IC. Связки безопасности для Оранжевых и Красных хостов представлены ниже.

| Активируемый шаг | | Событие |
|---|---|---|
| Оранжевый | Красный | |
| 4 | 3 | Probe-8. Иконка показывает предупреждение о повреждении имущества, используемого для получения незаконного доступа. Если система использует смертельный black IC, предупреждение включает упоминание о том, что «применение смертельной силы разрешено». |
| 9 | 7 | Tar Baby-8 |
| 12 | 9 | Trap Trace-10 (Killer-8) |
| 16 | 12 | Пассивная тревога |
| 21 | 16 | Эксперт конструкт (Броня, +2 Defense/-2 Offense)<br>Trace-8<br>Tar Baby-4<br>Marker-5 |
| 24 | 18 | Каскадный Blaster-8 |
| 28 | 21 | Активная тревога: правительственный декер предупрежден. В Оранжевом хосте он прибудет через 1d3 ходов; в Красном хосте он прибудет на следующий ход. |
| 31 | 23 | Эксперт конструкт (Броня и Щит, +2 Offense/-2 Defense)<br>Black IC-8. Не смертельный в Оранжевом хосте, смертельный в Красном.<br>Acid-6 |
| 36 | 27 | Каскадный Black IC-7. Не смертельный в Оранжевом хосте, смертельный в Красном. |
| 39 | 29 | Отключение |

### Хост D: Зеленый-10/17/18/13/15/14

Ценные данные: 9 (Плотность ценных данных: 2d6 x 15 Мп)

Этот хост - сундук с сокровищами. В дополнение к обычным ценным данным в хосте D хранятся защищенные данные, которые обычно нужны бегущим по приключению. Хост также содержит УДС в федеральный ЧМТГ.

Здесь хранятся такие файлы, как отчеты о преступлениях, связанных с бегущими в тени, но если они появились в сети уже более нескольких часов назад, то они, скорее всего, уже отправлены в банки данных (Красные-Тяжелые системы) через ЧМТГ. Удаление или изменение таких записей повлечет за собой чрезвычайно опасный бег через правительственный грид.

Подсистема Доступа защищена scramble IC; пока декер его не расшифрует, его Персона не сможет войти в систему хоста. Все защищенные файлы данных также имеют scramble IC, data bombs или worms.

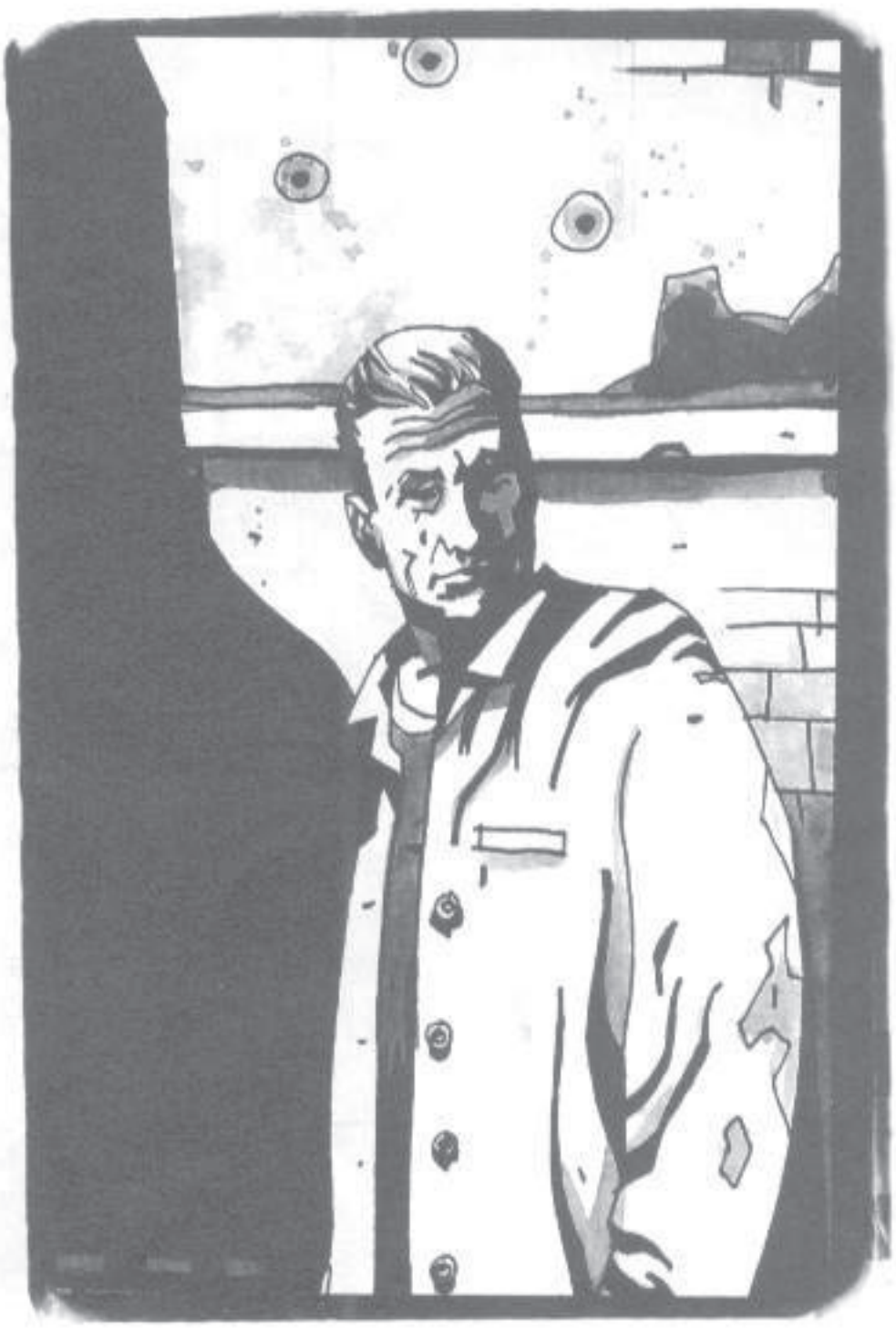
| Активируемый шаг | Событие |
|---|---|
| 5 | Trap Probe-10 (Killer-11) |
| 9 | Party IC<br>Tar Pit-4<br>Killer-10<br>Marker-6 |
| 15 | Trap Trace-8 (Sparky-10) |
| 20 | Пассивная тревога |
| 24 | Probe-11 |
| 28 | Конструкт (Броня)<br>Killer-7<br>Acid-7<br>Probe-4 |
| 33 | Активная тревога: правительственный декер предупрежден и прибудет через 1d3 хода. |
| 39 | Party IC<br>Bind-rip-5<br>Acid-rip-5<br>Jam-rip-5<br>Mark-rip-5 |
| 43 | Каскадный психотропный Black IC-9 (киберфобия) |
| 48 | Отключение |

### О правительственных декерах

Следующие руководства для государственных декеров также применимы и к корпоративным декерам или любому декеру, нанятому для защиты системы. Мастер Игры может создать собственного декера НИП, но также может использовать нижеследующие правила, если ему нужен проворный и хитрый персонаж-декер.

Правительственные декеры могут определяться как Нижестоящие, Равные или Превосходящие противники. У Нижестоящего оппонента рейтинг MPCP на 2 пункта ниже, чем у персонажа игрока. Превосходящий противник имеет рейтинг MPCP на 2 пункта выше. Равный противник имеет рейтинг MPCP - и все остальное - такое же, как у персонажа игрока. Точно так же у Нижестоящего оппонента показатель Увеличения Отклика на 1 пункт ниже, чем у персонажа игрока, а у Превосходящего - на 1 пункт выше.

Программы Персоны для всех правительственных декеров максимальны. Поскольку сумма всех рейтингов Персоны декера не может превышать 3 x MPCP, а стандартную Персону составляют четыре программы, рейтинг каждой программы Персоны в конечном итоге составляет три четверти от рейтинга MPCP, округленного в меньшую сторону. Правительственные и корпоративные декеры, работающие без программы Маскировки, имеют рейтинги каждой программы Персоны, равные MPCP.

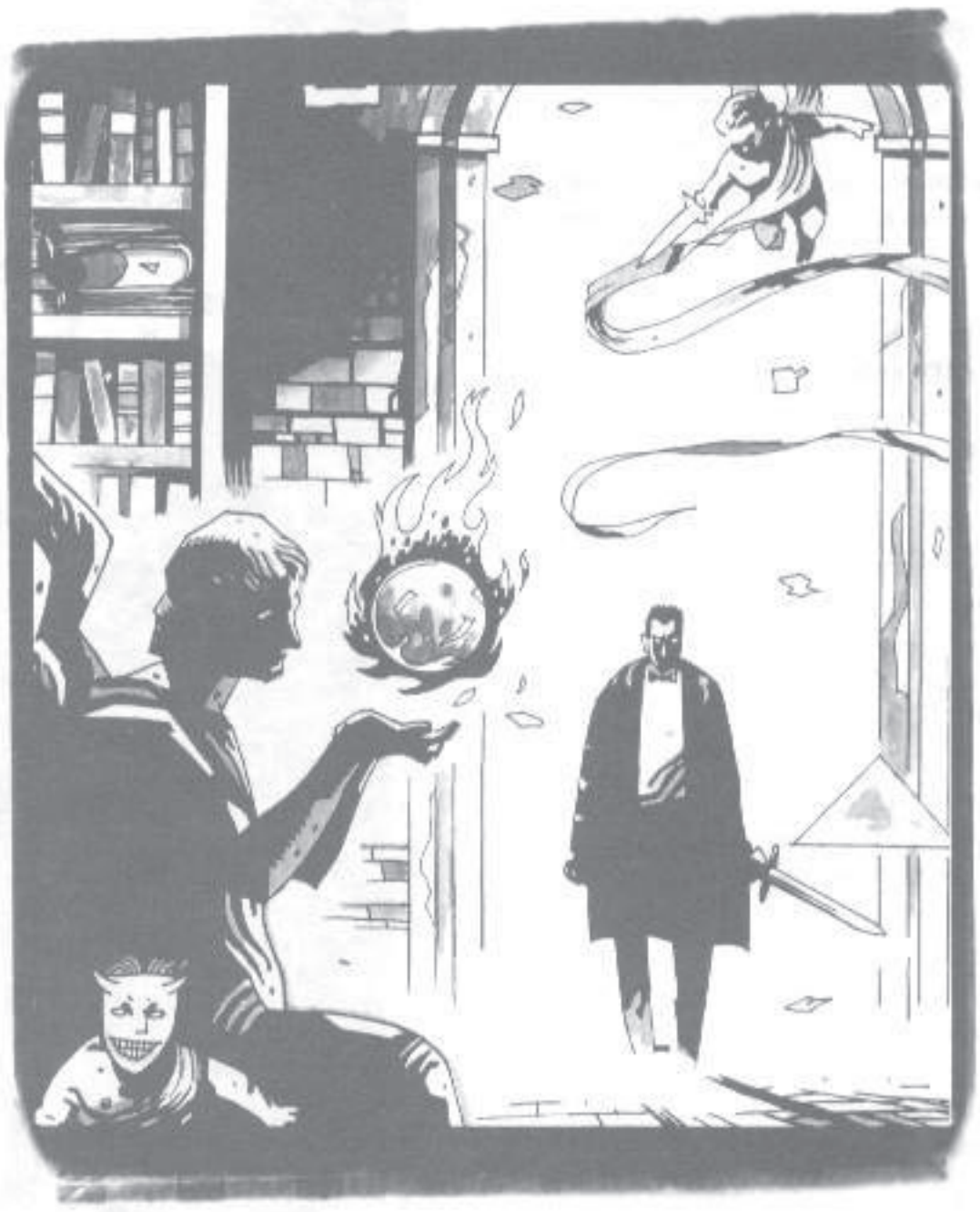


Все утилиты имеют максимальное значение, равное рейтингу MPCP. Нижестоящие противники не должны иметь (или иметь редко) утилиты с опциями. У Превосходящих противников должны быть программы с чем-то особенным, на усмотрение Мастера Игры. Утилиты Равного оппонента зависят от деки персонажа игрока - если персонаж игрока упакован на отлично, то аналогичным будет и его оппонент.

Эти НИП обычно имеют Armor, Attack, Cloak и Lock-On. Они также могут иметь одну или несколько утилит, которые атакуют рейтинги Персоны, особенно если их работа включает "смягчение" злоумышленника для атак со стороны IC. У Нижестоящих противников нет программ самовосстановления. У Превосходящих есть Medic и Restore. Равные противники соответствуют возможностям персонажа игрока.

В системах, где можно разумно ожидать смертоносной силы, любой декер-НИП может иметь black hammer или killjoy. Правительственные декеры особенно склонны применять отслеживающие программы, так как работа их департамента заключается в поддержании законов Матрицы в реальном мире так же, как и в гриде.

Эти декеры используют легальные иконки в хостах, которые они защищают, поэтому IC не будет атаковать их. Чтобы атаковать этих противников, вторгшийся декер должен использовать соответствующий порог попадания по легальным иконкам (см. **Кибербой**, стр. 123).



# Приложение

## ДОСТУП В ДОМ ХАКЕРА

| Базовая ширина канала | Цена | Доступность |
|---|---|---|
| 10 Мп | 500¥ | 4/12 часов |
| 20 Мп | 1,500¥ | 4/24 часа |
| 40 Мп | 5,000¥ | 6/48 часов |

## МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ КОНСТРУИРОВАНИЯ ДЕК

| Инструмент | Цена | Доступность | Индекс Улиц |
|---|---|---|---|
| Набор кибернетики | 1,500¥ | 5/48 часов | 2 |
| Комплект кибернетики | 15,000¥ | 8/72 часа | 3 |
| Мастерская кибернетики | 300,000¥ | 17/7 дней | 4 |
| Набор микроэлектроники | 1,500¥ | 5/48 часов | 2 |
| Комплект микроэлектроники | 15,000¥ | 8/72 часа | 3 |
| Мастерская микроэлектроники | 300,000¥ | 14/7 дней | 4 |
| Персональный компьютер | 20¥ за Мп памяти | Всегда | 0,75 |

| Кодировщик оптических чипов | Рейтинг Устройства | Бонус Задач | Цена | Доступность | Индекс Улиц |
|---|---|---|---|---|---|
| Sony Encoder I | 0 | 0 | 1,200¥ | 4/24 часа | 1 |
| Fuchi OCE/500 | 1 | 0 | 2,700¥ | 6/24 часа | 1 |
| Sony Encoder II | 2 | +1 | 6,000¥ | 8/72 часа | 1,5 |
| Hitachi RM-AX | 3 | +2 | 9,500¥ | 10/7 дней | 2 |

| Детали | Цена |
|---|---|
| Чипы: | |
| Чип оптического кода (ЧОК) | 20¥ за Мп |
| Чип оптической памяти (ЧОП) | 5¥ за Мп |
| Внутричерепной ЧОК | 200¥ за Мп |
| Внтуричерепной ЧОП | 50¥ за Мп |
| Цепи: | |
| Цепь процессорной логики (ЦПЛ) | 25¥ x Рейтинг |
| Цепь передачи данных (ЦПД) | 10¥ x Рейтинг |
| Внутричерепная ЦПЛ | 250¥ x Рейтинг |
| Внутричерепная ЦПД | 100¥ x Рейтинг |

| Компонент | Базовое время | Порог | Цена |
|---|---|---|---|
| Корпус: | | | |
| Базовый (Прочный-1) | нет | нет | Незнач. |
| Уровень 1 (Прочный-2, Пуленепробиваемый-1) | нет | нет | 500¥ |
| Уровень 2 (Прочный-3, Пуленепробиваемый-2) | нет | нет | 2,000¥ |
| Уровень 3 (Прочный-4, Пуленепробиваемый-3) | нет | нет | 5,000¥ |
| Разъем | 48 часов | кол-во разъемов +1 | 250¥ |
| Офлайновое хранилище (ЧОП) | 24 часа | 3 | 50¥ + 5¥ за Мп |
| Видеоэкран | 12 часов | 4 | 100¥ |

## СТОИМОСТЬ КОМПОНЕНТОВ ДЕК

| Рейтинг программы | ПК |
|---|---|
| 1-3 | 100¥ |
| 4-6 | 200¥ |
| 7-9 | 500¥ |
| 10+ | 1,000¥ |

**СОФТ ПЕРСОНЫ**
**МРСР**
Формула: МРСР$^2$ x ([8 x ПК] + 195)
ПК базис: МРСР

**Тело или Уклонение**
Формула: Рейтинг$^2$ x ([3 x ПК] + 95)
ПК базис: Рейтинг Программы

**Маскировка или Сенсор**
Формула: Рейтинг$^2$ x ([2 x ПК] + 75)
ПК базис: Рейтинг Программы

**Память**
Активная память: Мп x 7,5¥
Память для хранения: Мп x 6¥

**Интерфейс СИСВ**
Горячая дека: (МРСР$^2$ x [(ПК x 2) + 40] + (МРСР x 50)
Холодная дека: (МРСР$^2$ x [ПК x 20]) + (МРСР x 25)
ПК базис: МРСР

**Закалка**
Формула: (Закалка$^2$ x [(ПК x 8) + 160] + (Закалка x 70)
ПК базис: Закалка

**Анти-IC фильтр биоотдачи**
Формула: (МРСР$^2$ x [(ПК x 4) + 115]) + 5,000¥
ПК базис: МРСР

**Скорость ввода-вывода**
Формула: Скорость в Ме/с x 30¥

**Увеличение Отклика**
Формула: ([МРСР$^2$ x Отклик] x [ПК + 80]) + (Отклик x 105)
ПК базис: МРСР

**Спутниковый интерфейс**
Формула: (МРСР$^2$ x [(ПК x 2) + 40]) + (МРСР x 35)
ПК базис: МРСР

| Спутниковая тарелка | Цена |
|---|---|
| 50 см протативная | 800¥ |
| 1 м портативная | 1,200¥ |
| 3 м стационарная | 900¥ |
| Кабель | 10¥/метр |
| Временная тарелка | |
| Электроника | 1,000¥ |
| Ленты | 5¥ |
| Спрей (1 исп.) | 1¥ |

## СТОИМОСТЬ ПРОГРАММ

| Рейтинг программы | Цена | Доступность | Индекс Улиц |
|---|---|---|---|
| 1-3 | Размер x 100¥ | 2/7 дней | 1 |
| 4-6 | Размер x 200¥ | 4/7 дней | 1,5 |
| 7-9 | Размер x 500¥ | 8/14 дней | 2 |
| 10+ | Размер x 1,000¥ | 16/30 дней | 3 |

## ТАБЛИЦЫ ДИЗАЙНА ХОСТОВ

Чтобы создать типичный хост, выберите желаемый рейтинг безопасности и сложность проникновения, затем сделайте соответствующие броски кубов, чтобы определить значение безопасности и рейтинги подсистем. Таблица распределения ценных данных предоставляет формулы для определения количества ценных данных и плотности данных хоста. Плотность может быть установлена заранее или уже когда декер обнаружит данные и будет готов их загрузить.

### ТАБЛИЦА РЕЙТИНГОВ ХОСТА

| Сложность проникновения | Значение безопасности | Рейтинг подсистем |
|---|---|---|
| Легкая | 1d3 + 3 | 1d3 + 7 |
| Средняя | 1d3 +6 | 2d3 +9 |
| Тяжелая | 2d3 + 6 | 1d6 +12 |

### ТАБЛИЦА РАСПРЕДЕЛЕНИЯ ЦЕННЫХ ДАННЫХ

| Код безопасности | Пункты ценных данных | Плотность данных |
|---|---|---|
| Синий | 1d6 -1 | 2d6 x 20 Мп |
| Зеленый | 2d6 - 2 | 2d6 x 15 Мп |
| Оранжевый | 2d6 | 2d6 x 10 Мп |
| Красный | 2d6 +2 | 2d6 x 5 Мп |

## ДИЗАЙН СВЯЗКИ

Далее, спроектируйте связку безопасности. Во-первых, бросьте 1d6 + 2 и примените соответствующий модификатор для создания первого активируемого шага. Затем повторите бросок и добавьте результат с модификатором к значению первого шага. Итоговое значение - это второй активируемый шаг. Повторяйте процесс, чтобы определить оставшиеся шаги.

### АКТИВИРУЕМЫЕ ШАГИ

| Код безопасности хоста | Модификатор |
|---|---|
| Синий | +4 |
| Зеленый | +3 |
| Оранжевый | +2 |
| Красный | +1 |

Теперь определите события, запускаемые каждым шагом, используя Таблицу тревоги. Бросьте 1d6 для каждого шага и прибавьте 1 к результату броска за каждый активируемый шаг на соответствующем уровне тревоги.

### ТАБЛИЦА ТРЕВОГИ

| Значение с модиф. | Нет тревоги | Пассивная тревога | Активная тревога |
|---|---|---|---|
| 1-3 | Реактивный White | Проактивный White | Проактивный Gray |
| 4-5 | Проактивный White | Реактивный Gray | Проактивный White |
| 6-7 | Реактивный Gray | Проактивный Gray | Black |
| 8+ | Пассивная тревога | Активная тревога | Отключение* |

*См. **Отключение хоста**, стр. 53

Затем совершите броски кубов, указанные в соответствующих Таблицах IC, чтобы определить конкретные программы IC, запускаемые каждым активируемым шагом.

### ТАБЛИЦА IC

| | |
|---|---|
| **Реактивный White IC** | |
| **Бросок 1d6** | **IC** |
| 1-2 | Probe |
| 3-5 | Trace |
| 6 | Tar Baby |
| **Проактивный White IC** | |
| **Бросок 2d6** | **IC** |
| 1-5 | Cripplers* |
| 6-8 | Killer |
| 9 | Trap Trace** |
| 10 | Trap Probe** |
| 11-12 | Конструкт/Party IC |
| **Реактивный Gray IC** | |
| **Бросок 1d6** | **IC** |
| 1-2 | Trap Probe** |
| 3-5 | Trap Trace** |
| 6 | Tar Pit |
| **Проактивный Gray IC** | |
| **Бросок 2d6** | **IC** |
| 2-5 | Rippers* |
| 6-8 | Blaster |
| 9-10 | Sparky |
| 11-12 | Конструкт/Party IC |
| **Black IC** | |
| **Бросок 2d6** | **IC** |
| 2-4 | Психотропный |
| 5-7 | Смертельный |
| 8-10 | Не смертельный |
| 11-12 | Конструкт/Party IC |

*Проконсультируйтесь с Таблицей целей Crippler/Ripper, чтобы определить атрибут Персоны, ставший целью IC.

**Сделйате бросок по Таблице Trap IC, чтобы определить конкретный тип trap IC.

# СПРАВОЧНЫЕ ТАБЛИЦЫ

## ТАБЛИЦА ЦЕЛЕЙ CRIPPLER/RIPPER

| Бросок 1d6 | Цель IC |
|---|---|
| 1-2 | Тело |
| 3 | Уклонение |
| 4-5 | Маскировка |
| 6 | Сенсор |

## TRAP IC

| Бросок 2d6 | IC |
|---|---|
| 2-5 | Blaster |
| 6-8 | Killer |
| 9-11 | Sparky |
| 12 | Black IC |

## РЕЙТИНГ IC

| | Значение безопасности хоста | | | |
|---|---|---|---|---|
| Бросок 2d6 | 4 и меньше | 5-7 | 8-10 | 11+ |
| 2-5 | 4 | 5 | 6 | 8 |
| 6-8 | 5 | 7 | 8 | 10 |
| 9-11 | 6 | 9 | 10 | 11 |
| 12 | 7 | 10 | 12 | 12 |

## ТАБЛИЦА ЗАЩИТ/ОПЦИЙ

| Бросок 2d6 | Защита | Бросок 2d6 | Опция |
|---|---|---|---|
| 2-3 | Броня и Смещение | 2 | Каскадный |
| 4-5 | Броня | 3-5 | Эксперт Offense* |
| 6 | Смещение | 6-8 | Нет |
| 7 | Нет | 9-11 | Эксперт Defense* |
| 8 | Щит | 12 | Каскадный |
| 9-10 | Броня | | |
| 11-12 | Броня и Щит | | |

*Бросьте 1d6 / 2, чтобы определить экспертный модификатор

## ФИЗИЧЕСКИЙ ОТВЕТ НА ОТСЛЕЖИВАНИЕ

| Рейтинг зоны безопасности джекпоинта | Цель: Обществ. | Корпор. | Мегакорп. | Государ. |
|---|---|---|---|---|
| B и выше | 10+ 2d6 | 15 + 2d6 | 8 + 2d6 | 10 + 1d6 |
| C | 10 + 4d6 | 15 + 3d6 | 10 + 1d6 | 10 + 1d6 |
| D | 20 + 4d6 | 10 + 2d6 | 5 + 1d6 | 5 + 1d6 |
| Z | Нет | 10 + 1d6 | 5 + 1d6 | 5 + 1d6 |
| На месте | Нет | 2d6 / 2 | 1d6 / 2 | 2d6 / 2 |

## ТАБЛИЦЫ КИБЕРБОЯ

## ИНИЦИАТИВА IC

| Код безопасности хоста | Инициатива |
|---|---|
| Синий | 1d6 + Рейтинг IC |
| Зеленый | 2d6 + Рейтинг IC |
| Оранжевый | 3d6 + Рейтинг IC |
| Красный | 4d6 + Рейтинг IC |

## ПОРОГИ КИБЕРБОЯ

| Код безопасности хоста | Нарушитель | Легальный |
|---|---|---|
| Синий | 6 | 3 |
| Зеленый | 5 | 4 |
| Оранжевый | 4 | 5 |
| Красный | 3 | 6 |

## ТАБЛИЦЫ РАЗРАБОТКИ ПРОГРАММ

## МНОЖИТЕЛИ ПРОГРАММ

| Программы Персоны | Множитель |
|---|---|
| MPCP | 8 |
| с фильтром реальности | 10 |
| Тело | 3 |
| Уклонение | 3 |
| Маскировка | 2 |
| Сенсор | 2 |

## ТАБЛИЦА УТИЛИТ

| Утилита | Тип | Множитель | Системные операции | Параметры |
|---|---|---|---|---|
| Analyze | Операционная | 3 | Анализ IC/иконки/безопасности, Обнаружить IC | - |
| Armor | Защитная | 3 | - | Оптимизация |
| Attack-M | Атакующая | 2 | - | Все, кроме чувствительности, сжатия |
| Attack-У | Атакующая | 3 | - | Все, кроме чувствительности, сжатия |
| Attack-С | Атакующая | 4 | - | Все, кроме чувствительности, сжатия |
| Attack-Л | Атакующая | 5 | - | Все, кроме чувствительности, сжатия |
| Black Hammer | Атакующая | 20 | - | Одноразовость, оптимизация, нацеливание |
| Browse | Операционная | 1 | Обнаружить УДС/файл/подключение | - |
| Camo | Защитная | 3 | - | Одноразовость, нацеливание |
| Cloak | Защитная | 3 | - | Одноразовость, нацеливание |
| Commlink | Операционная | 1 | Перенастройка, Подслушать звонок | - |
| Compressor | Специальная | 2 | - | - |
| Crash | Операционная | 3 | Сбой приложения/хоста | - |
| Defuse | Операционная | 2 | - | - |
| Deception | Операционная | 2 | Изящное отключение/Войти | - |
| Decrypt | Операционная | 1 | Расшифровка доступа/файла/подключения | - |
| Disinfect | Операционная | 2 | Дезинфекция | - |
| Evaluate | Операционная | 2 | Обнаружить ценные данные | - |
| Hog | Атакующая | 3 | - | ДВК, одноразовость, оптимизация, нацеливание |
| Killjoy | Атакующая | 10 | - | Одноразовость, оптимизация, нацеливание |
| Lock-On | Защитная | 3 | - | Одноразовость, оптимизация |
| Medic | Защитная | 4 | - | ДВК, оптимизация |
| Mirrors | Операционная | 3 | Приманка | - |
| Poison | Атакующая | 3 | - | Область, ДВК, одноразовость, оптимизация, нацеливание |
| Read/Write | Операционная | 2 | Загрузить/выгрузить данные, Редактировать файл | - |
| Relocate | Операционная | 2 | - | - |
| Restore | Защитная | 3 | - | ДВК, одноразовость, оптимизация |
| Restrict | Атакующая | 3 | - | Область, ДВК, одноразовость, оптимизация, нацеливание |
| Reveal | Атакующая | 3 | - | Область, ДВК, одноразовость, оптимизация, нацеливание |
| Scanner | Операционная | 3 | Обнаружить декера/фрейм | - |
| Shield | Защитная | 4 | - | Оптимизация |
| Sleaze | Специальная | 3 | - | - |
| Slow | Атакующая | 4 | - | Область, ДВК, одноразовость, оптимизация, нацеливание |
| Spoof | Операционная | 3 | Управлять/редактировать/отслеживать подключение | - |
| Steamroller | Атакующая | 3 | - | ДВК, одноразовость, оптимизация, нацеливание |
| Track | Специальная | 8 | - | - |
| Validate | Операционная | 4 | Сбросить лог, Подтвердить код доступа | - |

## ПАРАМЕТРЫ УТИЛИТ

| Параметр | Модификатор рейтинга |
|---|---|
| Область | + рейтинг Области |
| Преследователь | +1 |
| ДВК | + рейтинг ДВК |
| Лимит | -1 |
| Одноразовость | Реал. размер - 75% проект. размер + 50% |
| Оптимизация | Реал. размер - 50% проект. размер + 100% |
| Проникновение | +1 |
| Чувствительность | Реал. размер - 75% проект. размер + 50% |
| Сжатие | +1 |
| Скрытность | + рейтинг Скрытности |
| Нацеливание | +2 |

## ТАБЛИЦА ПРОЕКТНЫХ РАЗМЕРОВ

| Рейтинг программы | Множитель 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 2 | 4 | 8 | 12 | 16 | 20 | 24 | 28 | 32 | 36 | 40 |
| 3 | 9 | 18 | 27 | 36 | 45 | 54 | 63 | 72 | 81 | 90 |
| 4 | 16 | 32 | 48 | 64 | 80 | 96 | 112 | 128 | 144 | 160 |
| 5 | 25 | 50 | 75 | 100 | 125 | 150 | 175 | 200 | 225 | 250 |
| 6 | 36 | 72 | 108 | 144 | 180 | 216 | 252 | 288 | 324 | 360 |
| 7 | 49 | 98 | 147 | 196 | 245 | 294 | 343 | 392 | 441 | 490 |
| 8 | 64 | 128 | 192 | 256 | 320 | 384 | 448 | 512 | 576 | 640 |
| 9 | 81 | 162 | 243 | 324 | 405 | 486 | 567 | 648 | 729 | 810 |
| 10 | 100 | 200 | 300 | 400 | 500 | 600 | 700 | 800 | 900 | 1,000 |
| 11 | 121 | 242 | 363 | 484 | 605 | 726 | 847 | 968 | 1,089 | 1,210 |
| 12 | 144 | 288 | 432 | 576 | 720 | 864 | 1,008 | 1,152 | 1,296 | 1,440 |
| 13 | 169 | 338 | 507 | 676 | 845 | 1,014 | 1,183 | 1,352 | 1,521 | 1,690 |
| 14 | 196 | 392 | 588 | 784 | 980 | 1,176 | 1,372 | 1,568 | 1,764 | 1,960 |

## ТАБЛИЦА СИСТЕМНЫХ ОПЕРАЦИЙ

| Операция | Проверка | Утилита | Действие | Функция |
|---|---|---|---|---|
| Анализ хоста | Управление | Analyze | Сложное | Определяет рейтинги/природу хоста |
| Анализ IC | Управление | Analyze | Свободное | Идентифицирует обнаруженные IC |
| Анализ иконки | Управление | Analyze | Свободное | Идентифицирует тип иконки |
| Анализ безопасности | Управление | Analyze | Простое | Определяет рейтинг безопасности грида/хоста, ОН, уровень тревоги |
| Анализ подсистемы | Целевая подсистема | Analyze | Простое | Идентифицирует необычные свойства подсистемы хоста |
| Управлять подключением* | Подключение | Spoof | Сложное | Управляет удаленными устройствами |
| Сбой приложения | Подходящая подсистема | Crash | Сложное | Уничтожает приложение в хосте |
| Сбой хоста | Управление | Crash | Сложное | Отключает хост |
| Приманка | Управление | Mirrors | Сложное | Создает иконку-приманку |
| Расшифровать доступ | Доступ | Decrypt | Простое | Побеждает scramble IC, чтобы войти в хост/грид |
| Расшифровать файл | Файлы | Decrypt | Простое | Побеждает scramble IC в файле |
| Расшифровать подключение | Подключение | Decrypt | Простое | Побеждает scramble IC в подсистеме Подключений |
| Дезинфекция | Подходящая подсистема | Desinfect | Сложное | Уничтожает программу worm |
| Загрузить данные' | Файлы | Read/Write | Простое | Копирует файл в кибердеку |
| Сбросить лог" | Управление | Validate | Сложное | Читает журнал доступа к хосту |
| Редактировать файл | Файлы | Read/Write | Простое | Меняет файл данных |
| Редактировать подключение* | Подключение | Spoof | Сложное | Меняет данные, посылаемые на/с удаленное устройство |
| Изящное отключение" | Доступ | Deception | Сложное | Выход из грида/хоста без дампшока; очистка памяти системы |
| Аннулировать код доступа | Управление | Validate | Сложное | Стирает код доступа из таблиц безопасности хоста; удаляет список кодов доступа |
| Обнаружить УДС | Каталог | Browse | Сложное | Находит код МТГ для хоста |
| Обнаружить декера | Каталог | Scanner | Сложное | Находит декера в гриде/хосте |

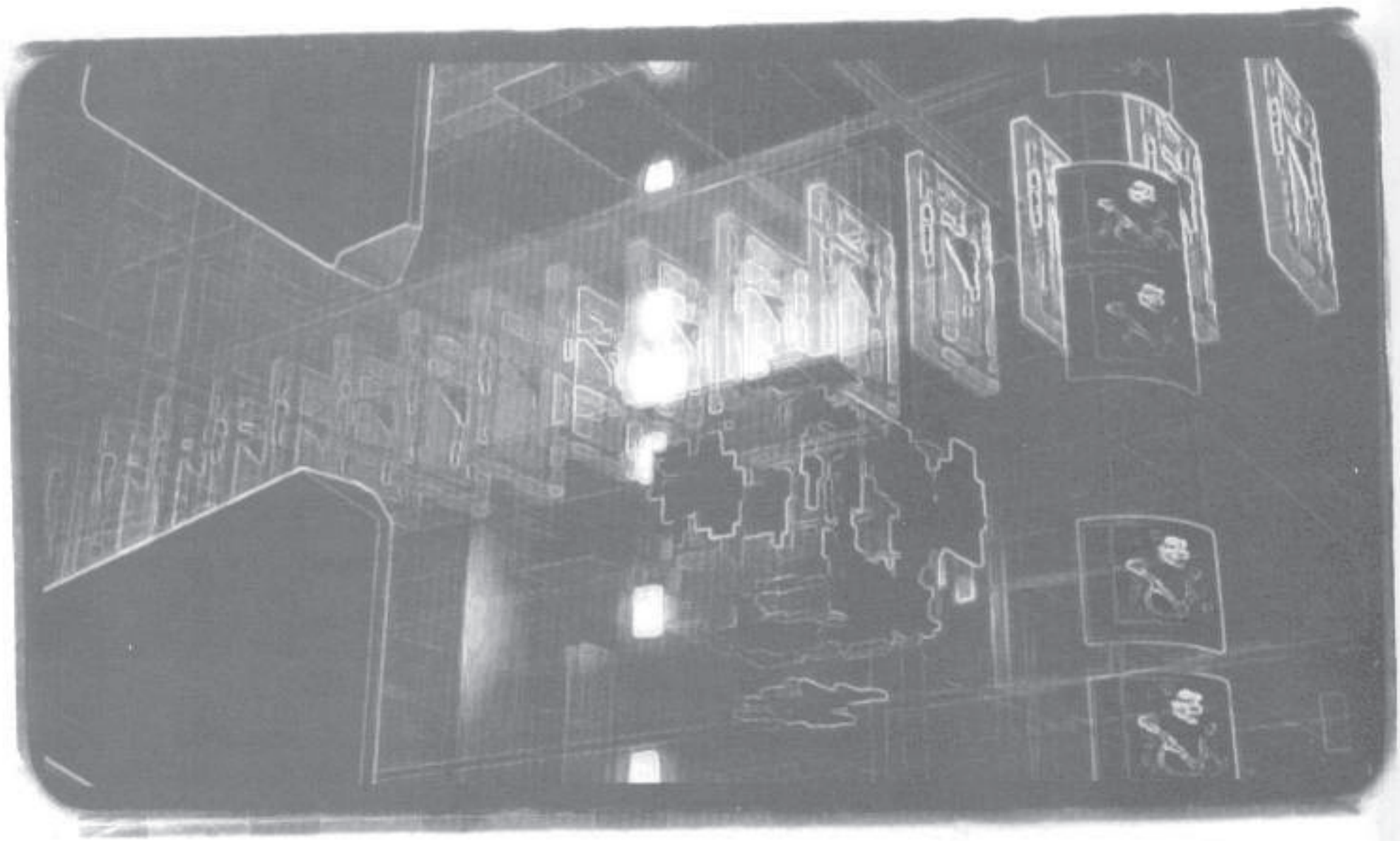
## ТАБЛИЦА СИСТЕМНЫХ ОПЕРАЦИЙ (продолж.)

| Операция | Проверка | Утилита | Действие | Функция |
|---|---|---|---|---|
| Обнаружить фрейм | Каталог | Scanner | Сложное | Обнаружить умные фреймы/ПБ |
| Обнаружить файл" | Каталог | Browse | Сложное | Найти особый файл данных |
| Обнаружить IC | Каталог | Analyze | Сложное | Найти IC в системе |
| Обнаружить ценные данные" | Каталог | Evaluate | Сложное | Найти данные на продажу в хосте |
| Обнаружить подключение" | Каталог | Analyze | Сложное | Найти системные адреса или удаленные устройства, контролируемые хостом |
| Войти в хост | Доступ | Deception | Сложное | Доступ к хосту |
| Войти в МТГ | Доступ | Deception | Сложное | Доступ к МТГ |
| Войти в РТГ | Доступ | Deception | Сложное | Доступ к РТГ |
| Сделать звонок* | Файлы | Commlink | Сложное | Позвонить по комкоду, контролируемому РТГ/ЧМТГ |
| Отслеживать подключение* | Подключения | Spoof | Простое | Читать данные, передаваемые удаленным устройством хосту |
| Пропуск | Управление | Deception | Сложное | |
| Перенаправить цифровой след | Управление | Camo | Сложное | Сбить со следа trace IC |
| Перенастройка | Доступ | Commlink | Свободное | Сменить ширину канала декера |
| Сканировать иконку | Особая | Scanner | Простое | Определить особые свойства иконки |
| Замена памяти' | Нет | Нет | Простое | Загрузить новую утилиту |
| Подслушать звонок | Особая | Commlink | Сложное | Отследить/прослушать звонок |
| Выгрузить данные | Файлы | Read/Write | Простое | Передать данные с деки в Матрицу |
| Подтвердить код доступа | Управление | Validate | Сложное | Подтвердить фальшивый код доступа |

* Отслеживаемая операция
' Текущая операция
" Операция запроса

## ТАБЛИЦА МЕР ПРОТИВОДЕЙСТВИЯ

| IC | Проактивный/ Реактивный | Цель | Эффект |
|---|---|---|---|
| **White IC** | | | |
| Acid | Проактивный | Рейтинг Тела иконки | Различный урон по иконке |
| Binder | Проактивный | Рейтинг Уклонения иконки | Различный урон по иконке |
| Data bomb | Реактивный | Рейтинги иконки | Рейтинг (У) урона по иконке |
| Jammer | Проактивный | Рейтинг Сенсора иконки | Различный урон по иконке |
| Killer | Проактивный | Рейтинги иконки | Различный урон по иконке |
| Marker | Проактивный | Рейтинг Маскировки иконки | Различный урон по иконке |
| Probe | Реактивный | Системные операции | Обнаруживает нелегальные операции |
| Scramble | | | |
| Exploding | Реактивный | Рейтинги иконки | Различный урон по иконке |
| Poison | Реактивный | Защищенные данные | Уничтожает защищенные данные |
| Tar baby | Реактивный | Утилиты | Уничтожает утилиту |
| **Gray IC** | | | |
| Acid-rip | Проактивный | Рейтинг Тела деки | Различный урон рейтингам деки |
| Bind-rip | Проактивный | Рейтинг Уклонения деки | Различный урон рейтингам деки |



## ТАБЛИЦА МЕР ПРОТИВОДЕЙСТВИЯ (продолж.)

| Gray IC | Проактивный/ Реактивный | Цель | Эффект |
|---|---|---|---|
| Blaster | Проактивный | Рейтинг MPCP | Различный урон по MPCP |
| Dataworm | Реактивный | Рейтинг MPCP | Различный урон по MPCP |
| Deathworm | Реактивный | Пороги деки | Увеличивается на 2 за червя |
| Jam-rip | Проактивный | Рейтинг Сенсора деки | Различный урон по рейтингам деки |
| Mark-rip | Проактивный | Рейтинг Маскировки деки | Различный урон по рейтингам деки |
| Sparky | Проактивный | Рейтинг MPCP | Различный урон по MPCP; (Рейтинг IC) У урона декеру |
| Tapeworm | Реактивный | Загруженные файлы | Стирает данные (количество разнится) |
| Tar pit | Реактивный | Утилиты - все копии | Повреждает утилиты |
| Trace | Проактивный | Декер | Обнаруживает декера; снижает пороги для проактивного IC на 1 |
| **Black IC** | | | |
| Lethal | Проактивный | Рейтинги иконки/декер | Различный физический урон |
| Non-lethal | Проактивный | Рейтинги иконки/декер | Различный ментальный урон |
| Psychotropic | | | |
| Киберфобия | Проактивный | Декер | Прививает фобию Матрицы/декерства |
| Иуда | Проактивный | Декер | Прививает тягу к предательству |
| Матричный маньяк | Проактивный | Декер | Прививает маниакальную ярость |
| PCPIC | Проактивный | Декер | Прививает преданность хозяину IC |

# ЛИСТ КИБЕРДЕКИ

| Закалка | | Увеличение Отклика | | Скорость ввода-вывода | |
|---|---|---|---|---|---|

Интерфейс СИСВ

| | |
|---|---|
| Горячий | |
| Холодный | |
| Нет | |

| | Установленное значение | Запускаемое значение | + 50 x | - 50 x |
|---|---|---|---|---|
| МРСР | | | | |
| Тело | | | | |
| Уклонение | | | | |
| Маскировка | | | | |
| Сенсор | | | | |

Реакция

Инициатива

Sleaze

1/2

Коэффициент обнаружения

Подавление

## Данные джекпоинта

| Мод. Доступа | Ширина канала джекпоинта | Мод. Следа |
|---|---|---|
| | | |

| Ширина канала иконки | Ширина канала ввода-вывода |
|---|---|
| | |

## Пул Взлома

## Счетчик Здоровья Персоны

- Дека сломана
- Серьезный +1ТН/-Иниц.
- Утяжеленный +1ТН/-Иниц.
- Малый +1ТН/-Иниц.

## Программы

| | Память д/хранения | Активная память |
|---|---|---|
| | | |
| | [ ] | [ ] |
| | [ ] | [ ] |
| | [ ] | [ ] |
| | [ ] | [ ] |
| | [ ] | [ ] |
| | [ ] | [ ] |
| | [ ] | [ ] |
| | [ ] | [ ] |
| | [ ] | [ ] |
| | [ ] | [ ] |
| | [ ] | [ ] |
| | [ ] | [ ] |
| | [ ] | [ ] |
| | [ ] | [ ] |
| | [ ] | [ ] |
| | [ ] | [ ] |
| | [ ] | [ ] |
| | [ ] | [ ] |
| | [ ] | [ ] |
| | [ ] | [ ] |
| | [ ] | [ ] |
| | [ ] | [ ] |
| | [ ] | [ ] |

# ЛИСТ КОНСТРУИРОВАНИЯ КИБЕРДЕКИ

## МРСР

Текущий рейтинг _____ Желаемый рейтинг _____ Рейтинг софта _____ (Завершите софт на листе программирования)

**ЗАДАЧА СОЗДАНИЯ**

Базовое время | Отработано

**ЗАДАЧА УСТАНОВКИ**

Базовое время | Отработано

**Рейтинг СОФТА:** МРСР (+2 за фильтр реальности)
**ЗАДАЧА СОЗДАНИЯ:**
**ВРЕМЯ:** МРСР x 3
**ПРОВЕРКА:** РЕМОНТ КОМПЬЮТЕРОВ (МРСР)
**ДЕТАЛИ:** ЧОК@ РАЗМЕР ПРОГРАММЫ
**ИНСТРУМЕНТЫ:** ПЕРС. КОМПЬЮТЕР КОМПЛЕКТ МИКРОЭЛЕКТРОНИКИ КОДИРОВЩИК ОПТИЧ. ЧИПОВ

Множитель: 8
**ЗАДАЧА УСТАНОВКИ:**
**ВРЕМЯ:** МРСР x 2
**ПРОВЕРКА:** РЕМОНТ КОМПЬЮТЕРОВ (МРСР)
**ДЕТАЛИ:** ЦПЛ@ МРСР$^2$ ЦПД@ МРСР$^2$
**ИНСТРУМЕНТЫ:** КОМПЛЕКТ МИКРОЭЛЕКТРОНИКИ

## ТЕЛО

Текущий рейтинг _____ Желаемый рейтинг _____ Рейтинг софта _____ (Завершите софт на листе программирования)

**ЗАДАЧА СОЗДАНИЯ**

Базовое время | Отработано

**ЗАДАЧА УСТАНОВКИ**

Базовое время | Отработано

**Рейтинг СОФТА:** ТЕЛО
**ЗАДАЧА СОЗДАНИЯ:**
**ВРЕМЯ:** ТЕЛО x 3
**ПРОВЕРКА:** РЕМОНТ КОМПЬЮТЕРОВ (ТЕЛО)
**ДЕТАЛИ:** ЧОК@ РАЗМЕР ПРОГРАММЫ
**ИНСТРУМЕНТЫ:** ПЕРС. КОМПЬЮТЕР КОМПЛЕКТ МИКРОЭЛЕКТРОНИКИ КОДИРОВЩИК ОПТИЧ. ЧИПОВ

Множитель: 3
**ЗАДАЧА УСТАНОВКИ:**
**ВРЕМЯ:** ТЕЛО x 2
**ПРОВЕРКА:** РЕМОНТ КОМПЬЮТЕРОВ (ТЕЛО)
**ДЕТАЛИ:** ЦПЛ@ ТЕЛО$^2$ ЦПД@ ТЕЛО$^2$
**ИНСТРУМЕНТЫ:** НАБОР МИКРОЭЛЕКТРОНИКИ

## УКЛОН.

Текущий рейтинг _____ Желаемый рейтинг _____ Рейтинг софта _____ (Завершите софт на листе программирования)

**ЗАДАЧА СОЗДАНИЯ**

Базовое время | Отработано

**ЗАДАЧА УСТАНОВКИ**

Базовое время | Отработано

**Рейтинг СОФТА:** УКЛОНЕНИЕ
**ЗАДАЧА СОЗДАНИЯ:**
**ВРЕМЯ:** УКЛОНЕНИЕ x 3
**ПРОВЕРКА:** РЕМОНТ КОМПЬЮТЕРОВ (УКЛОНЕНИЕ)
**ДЕТАЛИ:** ЧОК@ РАЗМЕР ПРОГРАММЫ
**ИНСТРУМЕНТЫ:** ПЕРС. КОМПЬЮТЕР КОМПЛЕКТ МИКРОЭЛЕКТРОНИКИ КОДИРОВЩИК ОПТИЧ. ЧИПОВ

Множитель: 3
**ЗАДАЧА УСТАНОВКИ:**
**ВРЕМЯ:** УКЛОНЕНИЕ x 2
**ПРОВЕРКА:** РЕМОНТ КОМПЬЮТЕРОВ (УКЛОНЕНИЕ)
**ДЕТАЛИ:** ЦПЛ@ УКЛОНЕНИЕ$^2$ ЦПД@ УКЛОНЕНИЕ$^2$
**ИНСТРУМЕНТЫ:** НАБОР МИКРОЭЛЕКТРОНИКИ

## МАСКИР.

Текущий рейтинг _____ Желаемый рейтинг _____ Рейтинг софта _____ (Завершите софт на листе программирования)

**ЗАДАЧА СОЗДАНИЯ**

Базовое время | Отработано

**ЗАДАЧА УСТАНОВКИ**

Базовое время | Отработано

**Рейтинг СОФТА:** МАСКИРОВКА
**ЗАДАЧА СОЗДАНИЯ:**
**ВРЕМЯ:** МАСКИРОВКА x 3
**ПРОВЕРКА:** РЕМОНТ КОМПЬЮТЕРОВ (МАСКИРОВКА)
**ДЕТАЛИ:** ЧОК@ РАЗМЕР ПРОГРАММЫ
**ИНСТРУМЕНТЫ:** ПЕРС. КОМПЬЮТЕР КОМПЛЕКТ МИКРОЭЛЕКТРОНИКИ КОДИРОВЩИК ОПТИЧ. ЧИПОВ

Множитель: 2
**ЗАДАЧА УСТАНОВКИ:**
**ВРЕМЯ:** МАСКИРОВКА x 2
**ПРОВЕРКА:** РЕМОНТ КОМПЬЮТЕРОВ (МАСКИРОВКА)
**ДЕТАЛИ:** ЦПЛ@ МАСКИРОВКА$^2$ ЦПД@ МАСКИРОВКА$^2$
**ИНСТРУМЕНТЫ:** НАБОР МИКРОЭЛЕКТРОНИКИ

## СЕНСОР

Текущий рейтинг _____ Желаемый рейтинг _____ Рейтинг софта _____ (Завершите софт на листе программирования)

**ЗАДАЧА СОЗДАНИЯ**

Базовое время | Отработано

**ЗАДАЧА УСТАНОВКИ**

Базовое время | Отработано

**Рейтинг СОФТА:** СЕНСОР
**ЗАДАЧА СОЗДАНИЯ:**
**ВРЕМЯ:** СЕНСОР x 3
**ПРОВЕРКА:** РЕМОНТ КОМПЬЮТЕРОВ (СЕНСОР)
**ДЕТАЛИ:** ЧОК@ РАЗМЕР ПРОГРАММЫ
**ИНСТРУМЕНТЫ:** ПЕРС. КОМПЬЮТЕР КОМПЛЕКТ МИКРОЭЛЕКТРОНИКИ КОДИРОВЩИК ОПТИЧ. ЧИПОВ

Множитель: 8
**ЗАДАЧА УСТАНОВКИ:**
**ВРЕМЯ:** СЕНСОР x 2
**ПРОВЕРКА:** РЕМОНТ КОМПЬЮТЕРОВ (СЕНСОР)
**ДЕТАЛИ:** ЦПЛ@ СЕНСОР$^2$ ЦПД@ СЕНСОР$^2$
**ИНСТРУМЕНТЫ:** НАБОР МИКРОЭЛЕКТРОНИКИ

## АКТИВНАЯ ПАМЯТЬ

Текущий рейтинг _____
Желаемый рейтинг _____

**ЗАДАЧА СОЗДАНИЯ**

Базовое время | Отработано

**ЗАДАЧА УСТАНОВКИ**

**ВРЕМЯ:** ОБЪЕМ ПАМЯТИ/100
**ПРОВЕРКА:** РЕМОНТ КОМПЬЮТЕРОВ (ОБЪЕМ/100)
**ДЕТАЛИ:** ЧОК@ ОБЪЕМ ПАМЯТИ ЦПЛ@ ОБЪЕМ/10
**ИНСТРУМЕНТЫ:** НАБОР МИКРОЭЛЕКТРОНИКИ

## ПАМЯТЬ Д/ХРАНЕНИЯ

Текущий рейтинг _____
Желаемый рейтинг _____

**ЗАДАЧА СОЗДАНИЯ**

Базовое время | Отработано

**ЗАДАЧА УСТАНОВКИ**

**ВРЕМЯ:** ОБЪЕМ ПАМЯТИ/100
**ПРОВЕРКА:** РЕМОНТ КОМПЬЮТЕРОВ (ОБЪЕМ/100)
**ДЕТАЛИ:** ЧОП@ ОБЪЕМ ПАМЯТИ ЦПД@ ОБЪЕМ/10
**ИНСТРУМЕНТЫ:** НАБОР МИКРОЭЛЕКТРОНИКИ

## ИНТЕРФЕЙС СИСВ

Текущий рейтинг ___ Желаемый рейтинг ___ Рейтинг софта ___ (Завершите софт на листе программирования)

**ЗАДАЧА СОЗДАНИЯ**

Базовое время | Отработано

**ЗАДАЧА УСТАНОВКИ**

Базовое время | Отработано

**Рейтинг СОФТА:** МРСР
**ЗАДАЧА СОЗДАНИЯ:**
**ВРЕМЯ:** МРСР x 1
**ПРОВЕРКА:** РЕМОНТ КОМПЬЮТЕРОВ (МРСР)
**ДЕТАЛИ:** ЧОК@ РАЗМЕР ПРОГРАММЫ
**ИНСТРУМЕНТЫ:** ПЕРС. КОМПЬЮТЕР КОМПЛЕКТ МИКРОЭЛЕКТРОНИКИ КОДИРОВЩИК ОПТИЧ. ЧИПОВ

Множитель: 2 (ГОР. ДЕКА) 1 (ХОЛ. ДЕКА)
**ЗАДАЧА УСТАНОВКИ:**
**ВРЕМЯ:** МРСР x 1
**ПРОВЕРКА:** РЕМОНТ КОМПЬЮТЕРОВ (МРСР)
**ДЕТАЛИ:** ЦПЛ@ МРСР ЦПЛ@ МРСР (ХОЛ.), СИСВ ПРОЦЕССОР (1,250¥)
**ИНСТРУМЕНТЫ:** НАБОР МИКРОЭЛЕКТРОНИКИ

# ЛИСТ КОНСТРУИРОВАНИЯ КИБЕРДЕКИ

## ЗАКАЛКА

Текущий рейтинг ____ Желаемый рейтинг ____ Рейтинг софта ____ (Завершите софт на листе программирования)

**ЗАДАЧА СОЗДАНИЯ**

Базовое время | Отработано

**ЗАДАЧА УСТАНОВКИ**

Базовое время | Отработано

**Рейтинг СОФТА:** ЗАКАЛКА
**ЗАДАЧА СОЗДАНИЯ:**
**ВРЕМЯ:** MPCP x ЗАКАЛКА
**ПРОВЕРКА:** РЕМОНТ КОМПЬЮТЕРОВ (ЗАКАЛКА)
**ДЕТАЛИ:** ЧОК@ РАЗМЕР ПРОГРАММЫ
**ИНСТРУМЕНТЫ:** ПЕРС. КОМПЬЮТЕР
КОМПЛЕКТ МИКРОЭЛЕКТРОНИКИ
КОДИРОВЩИК ОПТИЧ. ЧИПОВ

Множитель: 8
**ЗАДАЧА УСТАНОВКИ:**
**ВРЕМЯ:** MPCP x ЗАКАЛКА
**ПРОВЕРКА:** РЕМОНТ КОМПЬЮТЕРОВ (ЗАКАЛКА)
**ДЕТАЛИ:** ЦПЛ@ ЗАКАЛКА$^2$
ЦПД@ ЗАКАЛКА x 2
**ИНСТРУМЕНТЫ:**
НАБОР МИКРОЭЛЕКТРОНИКИ

## АНТИ-IC ФИЛЬТР

Текущий рейтинг ____ Желаемый рейтинг ____ Рейтинг софта ____ (Завершите софт на листе программирования)

**ЗАДАЧА СОЗДАНИЯ**

Базовое время | Отработано

**ЗАДАЧА УСТАНОВКИ**

Базовое время | Отработано

**Рейтинг СОФТА:** MPCP
**ЗАДАЧА СОЗДАНИЯ:**
**ВРЕМЯ:** MPCP x 2
**ПРОВЕРКА:** РЕМОНТ КОМПЬЮТЕРОВ И БИОТЕХ (MPCP)
**ДЕТАЛИ:** ЧОК@ РАЗМЕР ПРОГРАММЫ
**ИНСТРУМЕНТЫ:** ПЕРС. КОМПЬЮТЕР
КОМПЛЕКТ МИКРОЭЛЕКТРОНИКИ
КОДИРОВЩИК ОПТИЧ. ЧИПОВ

Множитель: 4
**ЗАДАЧА УСТАНОВКИ:**
**ВРЕМЯ:** MPCP x 2
**ПРОВЕРКА:** РЕМОНТ КОМПЬЮТЕРОВ И БИОТЕХ (MPCP)
**ДЕТАЛИ:** ЦПЛ@ MPCP$^2$
ЦПД@ MPCP$^2$
**ИНСТРУМЕНТЫ:**
КОМПЛЕКТ МИКРОЭЛЕКТРОНИКИ

## СКОРОСТЬ ВВОДА-ВЫВОДА

Текущий рейтинг _____

Желаемый рейтинг _____

**ЗАДАЧА УСТАНОВКИ**

Базовое время | Отработано

**ЗАДАЧА УСТАНОВКИ:**
**ВРЕМЯ:** СКОРОСТЬ ВВОДА-ВЫВОДА/100
**ПРОВЕРКА:** РЕМОНТ КОМПЬЮТЕРОВ (СКОРОСТЬ ВВОДА-ВЫВОДА/100)
**ДЕТАЛИ:** ЦПЛ@ СКОРОСТЬ ВВОДА-ВЫВОДА/20
ЦПД@ СКОРОСТЬ ВВОДА-ВЫВОДА/10
**ИНСТРУМЕНТЫ:** НАБОР МИКРОЭЛЕКТРОНИКИ

## УВЕЛИЧЕНИЕ ОТКЛИКА

Текущий рейтинг ____ Желаемый рейтинг ____ Рейтинг софта ____ (Завершите софт на листе программирования)

**ЗАДАЧА СОЗДАНИЯ**

Базовое время | Отработано

**ЗАДАЧА УСТАНОВКИ**

Базовое время | Отработано

**Рейтинг СОФТА:** MPCP
**ЗАДАЧА СОЗДАНИЯ:**
**ВРЕМЯ:** MPCP x УВЕЛИЧЕНИЕ
**ПРОВЕРКА:** РЕМОНТ КОМПЬЮТЕРОВ (УВЕЛ. x 2)
**ДЕТАЛИ:** ЧОК@ РАЗМЕР ПРОГРАММЫ
**ИНСТРУМЕНТЫ:** ПЕРС. КОМПЬЮТЕР
КОМПЛЕКТ МИКРОЭЛЕКТРОНИКИ
КОДИРОВЩИК ОПТИЧ. ЧИПОВ

Множитель: УВЕЛИЧЕНИЕ x 2
**ЗАДАЧА УСТАНОВКИ:**
**ВРЕМЯ:** MPCP x УВЕЛИЧЕНИЕ
**ПРОВЕРКА:** РЕМОНТ КОМПЬЮТЕРОВ (УВЕЛ. x 2)
**ДЕТАЛИ:** ЦПЛ@ УВЕЛИЧЕНИЕ x 3
ЦПД@ УВЕЛИЧЕНИЕ x 3
**ИНСТРУМЕНТЫ:**
КОМПЛЕКТ МИКРОЭЛЕКТРОНИКИ

## СПУТНИКОВЫЙ ИНТЕРФЕЙС

Текущий рейтинг ____ Желаемый рейтинг ____ Рейтинг софта ____ (Завершите софт на листе программирования)

**ЗАДАЧА СОЗДАНИЯ**

Базовое время | Отработано

**ЗАДАЧА УСТАНОВКИ**

Базовое время | Отработано

**Рейтинг СОФТА:** MPCP
**ЗАДАЧА СОЗДАНИЯ:**
**ВРЕМЯ:** MPCP x 1
**ПРОВЕРКА:** РЕМОНТ КОМПЬЮТЕРОВ (MPCP)
**ДЕТАЛИ:** ЧОК@ РАЗМЕР ПРОГРАММЫ
**ИНСТРУМЕНТЫ:** ПЕРС. КОМПЬЮТЕР
КОМПЛЕКТ МИКРОЭЛЕКТРОНИКИ
КОДИРОВЩИК ОПТИЧ. ЧИПОВ

Множитель: 2
**ЗАДАЧА УСТАНОВКИ:**
**ВРЕМЯ:** MPCP x 1
**ПРОВЕРКА:** РЕМОНТ КОМПЬЮТЕРОВ (MPCP)
**ДЕТАЛИ:** ЦПЛ@ MPCP
ЦПД@ MPCP
**ИНСТРУМЕНТЫ:**
КОМПЛЕКТ МИКРОЭЛЕКТРОНИКИ

## ВИДЕОЭКРАН

УСТАНОВЛЕН? _____

**БАЗОВОЕ ВРЕМЯ:** 12 ЧАСОВ
**ПРОВЕРКА:** КОМПЬЮТЕРЫ (4)
**ЦЕНА ДЕТАЛЕЙ:** 100¥

## РАЗЪЕМЫ

КОЛ-ВО УСТАНОВЛЕНО? _____

**БАЗОВОЕ ВРЕМЯ:** 48 ЧАСОВ
**ПРОВЕРКА:** КОМПЬЮТЕРЫ (# РАЗЪЕМОВ)
**ЦЕНА ДЕТАЛЕЙ:** 250¥

## ОФЛАЙНОВОЕ ХРАНИЛИЩЕ

ОБЬЕМ ПАМЯТИ _____

**БАЗОВОЕ ВРЕМЯ:** 24 ЧАСА
**ПРОВЕРКА:** КОМПЬЮТЕРЫ (3)
**ЦЕНА ДЕТАЛЕЙ:** (50¥ + 5¥) за МП

## КОРПУС

ПРОЧНЫЙ _____
ПУЛЕНЕПРОБ. _____

| ПРОЧНЫЙ | ПУЛЕНЕПРОБИВАЕМЫЙ | ЦЕНА |
|---|---|---|
| 1 | 0 | 0 |
| 2 | 1 | 500¥ |
| 3 | 2 | 2,000¥ |
| 4 | 3 | 5,000¥ |

# ЛИСТ ПРОГРАММИРОВАНИЯ

Программист: _____ Уровень утения ☐

| Программы | Рейтинг проекта | Размер проекта | Актуальный рейтинг | Актуальный размер | Срок выполнения |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | |

| Опции | Дней отработано | Дней отработано + Бонус Задач | | Снижение срока выполнения |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

| Программы | Рейтинг проекта | Размер проекта | Актуальный рейтинг | Актуальный размер | Срок выполнения |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | |

| Опции | Дней отработано | Дней отработано + Бонус Задач | | Снижение срока выполнения |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

| Программы | Рейтинг проекта | Размер проекта | Актуальный рейтинг | Актуальный размер | Срок выполнения |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | |

| Опции | Дней отработано | Дней отработано + Бонус Задач | | Снижение срока выполнения |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

# ГЛОССАРИЙ


**A**

Access
  modifier, 28
  rating, 16
Acid cripplers, 41
Acid-rip IC, 43
ACIFS, 16
Actions, 120-21
  complex, 121
  *free, 120-21*
  non-combat, 121
  simple, 121
Active alert, 63
Active memory, 85
  compressor program and, 97
  construction, 85
Adrenal conditioners, 49
Alerts, 62-65
Alert table, 159
Algorithms, 34, 35, 56
Analyze host operation, 33
  description of, 111
  virtual machine and, 35
Analyze icon operation
  for data bomb location, 41
  description of, 111
Analyze IC operation, 111
Analyze programs, 96, 127
Analyze security operation,
 description of, 111
Analyze subsystem operation, 33
  description of, 111
  for host networks, 36
  worm detection, 43
Application programs, 68
Area option, 103
Armor
  defense, 50
  rating, 145
  utility program, 41, 99
*Artificial intelligence, 138-41*
ASIST interface, 9, 14, 85
  construction, 86
  *controls, 85*
  protocols, 134
  RAS override, 85
  tortoises and, 85
  upgrades, 84
Attack, 121, 123
  programs, 40, 98, 130
  test, 41
Attributes
  of decker, 76
  of otaku, 144, 145
  persona, 76-77
Availability tests, for buying programs, 107
*Average systems, 31*

**B**

Bandwidth, 28, 45
  icon, 90
  I/O speed, 86-87, 90
  reassignment, 91
  rule, 90
  throughput, 77
  utility loads, 91
Barrens, 137
BEMS, 76
Binder cripplers, 41
Bind-rip IC, 43
Biofeedback
  filter, 76, 86
  responses, 47
Black hammer program, 98
Black IC, 47
  in combat, 47-48
  lethal, 48-49
  nonlethal, 49
  psychotropic, 49-50
  tables, 64
Blaster IC, 43
Blinder IC, 43
Blue host, 30-31
  alert status of, 65
  reset of, 65
Bod
  attribute, 76
  *mode, 77*
  rating, 43, 76
  test, 98
*Bodstripper, 43*
Body resistance test, 48
Booby trap, 41
Bouncers, 32-33
Breadboarding rule, 90
Browse programs, 96, 127-28
Buffer systems, 37

**C**

Camo program, 99
Cascading IC, 51
Channel skill, 144-45
Chaser option, 103
Chips, 83
*Chokepoints, 15, 33*
Circuitry, 83
Cloak program, 99
Combat
  actions, 120-21
  attack resolution, 123-24
  constructs in, 52
  initiation of, 121
  initiative, 120
  maneuvers, 99-100, 121-23
  sequence, 120
  tables, 160
  target numbers, 123, 160
Command sets, 104-5
Commercial conversion rule, 90
Commlink programs, 96, 128
Communications, 121
Complex actions, 121
Complex forms, 145-46
Components
  price table, 89
  task descriptions, 83
Compressor program, 97, 104
Computer skill, 76
  for cook task, 82
  for installation task, 82
  programming teams and, 102
Computer test, 82, 98
Condition monitor
  medic program and, 99-100
  semi-autonomous knowbots, *140-41*
  table, 124
Console-access jackpoint, 29
*Construction*
  active memory, 85
  ASIST interface, 86
  hardening, 86
  ICCM filter, 86

I/O speed, 87
persona chip, 84-85
response increase, 87-88
satlink interface, 88
storage memory, 88
Constructs, 52, 64
Control rating, 16
Control slave operation, 111
Control test, 35
Cook task, 82
Cool deck, 85
black IC and, 47, 48
UV host and, 37
Core rating, 105-6
Cranial components, 83
Cranial cyberdeck, 82
Crash application operation, 111
Crash host operation, 53, 111-12
Crash programs, 96, 128
Crippler IC, 41, 64, 160
$C^2$ deck, 82
Cyberadept, otaku, 147
Cybercombat. *See* Combat
Cyberdeck. *See* Deck
Cyberphobia, 49
Cyberterminals, 8
Cyberware, and hacking pool, 19

**D**

Damage
of attack programs, 98-99
of data bomb, 41
defensive programs and, 99-100
dump shock, 124
icon, 123-24
IC table, 123
of killer IC, 41
of lethal black IC, 48-49
neurological, 49
otaku and, 146
overflow, 48, 49
overload, 124
permanent, 49
resistance test, 86
Data bomb, 41, 42
Data transmission, 91
Dataworms, 44
Deathworms, 44
Deception program, 96, 128
Deception utility, 35
Deck, 81-82
active memory, 85
ASIST interface, 85-86
bandwidth, 90-91
breadboarding, 90
casing, 88
commercial conversions, 90
components, 88-90, 158
construction of, 82, 157
cool. *See* Cool deck
hardening, 83, 86
hot. *See* Hot deck
ICCM biofeedback filter, 86
I/O speed, 86-87
master persona control program, 76, 84
modes, 77, 121
parts, 83
persona programs, 76-77, 84-85
record sheet, 165
response increase, 87-88
satlink interface, 88
shop, 93
special options, 76
storage memory, 88
tools, 82-83
upgrades, 83-84
worksheet, 166-67
Decker, 14
attributes, 17, 76
initiative, 120
persona, 17, 76-77
ratings, 17-19
skills, 76
tasks, 77-78
Decoy frame, 107
Decoy operation, 112
Decrypt access operation, 112
Decrypt file operation, 112
Decrypt program, 42, 96
Decrypt slave operation, 112
Deep resonance, 144, 145-48
Default mode, 77
Defenses
option table, 160
paydata table, 67
Defensive utility programs, 96, 99-100
Defuse program, 96
Delay action, 120, 121
Detection factor, 14, 17-18
IC suppression and, 40
sleaze program and, 97
DINAB (decker in a box), 103-6
Direct communications, 121
Disinfect operation, 112
Disinfect program, 96
DNI (direct neural interface), 14, 85
Download, 91, 121
Download data operation, 112
Dumb frames, 105, 106-7
DINAB option and, 106
purpose of, 106-7
Dump log operation, 112-13
Dump shock, 53, 124

**E**

Easy systems, 31
Edit file operation
application programs and, 68
description of, 113-14
Edit slave operation, 114
Encephalon implants, 19
Encoders
optical-chip, 82, 83
task bonus and, 83
Entry points, 28, 33-34
Etiquette skill, 76
Evade-detection maneuver, 122
Evaluate program, 97
Evasion, 9
attribute, 76
mode, 77
rating
restrict program and, 99
rippers, 43
test
cloak program and, 99
track program and, 97
Event trigger, 107
Expert IC, 52
Exploding IC, 42

F

Facility, tool, 82
Files rating, 16
Firmware chips, 82
Flypaper IC, 43
Frame, 105
  core, 105-6
  dumb, 105, 106-7
  loading, 106
  program, 146
  running, 106
  smart, 105, 107
Free actions, 120-21
Front-end program, 14

G

Gluefoot IC, 43
Gouger IC, 43
Graceful logoff operation
  description of, 114
  for trace IC, 45-46
Gray IC, 43-45
  otaku and, 146
  tables, 63-64
Green host, 31
  alert status of, 65
  reset of, 65
Grid, 12, 14, 26
  connections, 14-15
  jackpoints, 28-29
  local, 28
  regional, 26-37
  security tally, 29
  system operations on, 29-30

H

Hacking pool, 18-19
Hardening, 86
  construction, 86
  deck, 83
  rating, 83, 145
Hard systems, 31
Hardware concentration, 76, 78
High-security systems, trigger steps of, 62
Hog program, 98
Host, 12, 14, 30
  alert status of, 64
  application program, 68
  blue, 30-31, 65
  connections, 14-15
  design tables, 159-64
  function of, 65-68
  green, 31, 65
  intrusion difficulty, 31
  native, 140
  networks, 36
  orange, 31, 65
  passcodes, 35-36
  paydata, 65-67
  rating table, 159
  red, 31, 65
  reset of, 65
  shutdown, 53
  slave system, 68
  security codes, 30-31
  system operation tricks, 32-35
  system ratings, 31-32
  ultraviolet, 36-37
Host-host access configuration, 15
Hot deck, 37, 85
Hunt cycle, of trace IC, 45

I

Icon, 8, 14, 134
  bandwidth, 91
    reassignment, 91
    rule, 90
  condition monitor, 124
  damage, 123-24
  operation suspension, 91
  otaku, 145
Iconography, 84
Illegal-access jackpoint, 29
Implant specialization, 82
Index rating, 16
Initiative, 120
  decker, 120
  IC, 120, 160
  and physical world, 120
Installation task, 82
Intelligence test, 49
Interface
  ASIST, 85-86
  controls, 85
  neural, 14, 85
  satlink, 88
  switching, 85
  tech specialization, 78
Interrogations, 110
Intrusion counter-countermeasures (ICCM), 84, 86
Intrusion countermeasures (IC), 38
  black, 47-50
  cascading, 51
  constructs, 52
  defensive options, 50
  destruction of, 40
  expert, 52
  gray, 43-45
  host shutdown, 53
  initiative, 120, 160
  location of, 40
  party, 52-53
  proactive, 40
  program
  trigger steps, 63-65
  random operation, 63-65
  ratings, 40, 160
  reactive, 40
  suppression of, 40
  table, 159, 163-64
    damage, 123
    defenses, 64
    options, 64
    ratings, 64
  targeting bonus, 46
  trace, 40, 45-47
  trap, 50-51
  white, 40-43
  unsuppress, 121
Intrusion difficulty, 31
Invalidate passcode operation, 114
I/O bandwidth, 90-91
I/O speed, 82, 86-87

J

Jackpoint, 14, 28-29
  on site, 47
  system operation from, 29
  types of, 29
Jammer cripplers, 41
Jam-rip IC, 43
Judas effect, 49

K

Karma
  otaku and, 146
  SOTA factor and, 78
Killer IC, 41
Killer program, 57
Killjoy program, 98
Kit, tool, 82

L

LANs (local area networks), 15
Legal-access jackpoint, 29
Lethal black IC, 48-49
Lifestyle, SOTA and, 78
Limit option, 104
Linked passcode, 35
Loading rating, 106
Local telecommunication grid (LTG), 15, 28
  entry points, 33
  security tally, 29
  system operation on, 30
  system rating of, 28
Locate access node operation, 33, 114
Locate decker operation, 114
Locate file operation, 115
Locate frame operation, 114-15
Locate IC operation, 40, 115
Locate paydata operation, 66, 115
Locate slave operation
  description of, 115
  for security controls, 68
Location cycle, of trace IC, 45
Lock-on program, 99
Logon to host operation, 29-30, 33
  description of, 116
  for host networks, 36
  passcodes and, 35
Logon to LTG operation, 30, 116
Logon to RTG operation, 30, 116
Low-security systems, trigger steps of, 62

M

Maintenance costs, 78
Make comcall operation, 116
Mapping, sculpted systems, 69, 70-73
Marker cripplers, 41
Mark-rip IC, 43
Masking, 9
  attribute, 76-77
  mode, 77
  rating
  reveal program and, 99
  rippers, 43
Master persona control (MPCP), 8-9, 76
  construction, 84
  iconography, 84
  price table, 126
  rating, 17, 76
  response increase and, 87
  semi-autonomous knowbots, 140-41
  reality filters, 84
  SOTA factor and, 78
  test, sculpted systems and, 69
  upgrades, 84
  worm infection of, 44
Math SPU, 19
Matrix
  maniac IC, 49-50
  programming specialization, 78
  signature, 76
Medic
  program, 99-100
  target numbers table, 99, 100
Memory
  active, 85
  storage, 88
Mental attributes, 76
Message, buffer, 121
Metaphors, 68-69, 126
Microtronic tools, 82
Mirror program, 97
Modes, deck, 77
Monitored operations, 110
Monitor slave operation, 116-17
Multiple improvements rule, 19
Multiple targets, 103
Multiplexing, 91
Mummy IC, 43

N

Native host, 140
Network, 36
  files, 36
  nodes, 36
Neural implantation, 59
Neurological damage, 49
No-alert status, 62
Nodes, 62
Non-combat actions, 121
Non-lethal black IC, 49
Null operation, 117

O

Object code, 96
Object format, 96
Offensive utility programs, 96, 98-99, 130-31
One-shot option, 104
Ongoing operations, 110
Open-access configuration, 15
Operational utility programs, 96-97, 127-29
Optical-code chips (OCCs)
  encoders, 82, 83
  programming of, 83
Options
  optimization, 104, 105
  utility, 102-4
Orange host, 31
  alert status of, 65
  reset of, 65
Otaku, 142-44
  armor, 145
  attributes, 144, 145
  behavior patterns, 144
  building, 144-45
  complex forms and, 145-46
  cyberadept, 147
  damage and, 146
  deep resonance, 144, 146-48
  hardening, 145
  living persona of, 145
  mystery of, 147-48
  playing, 146-47
  programming days, 145
  resources, 145
  response, 145

role of, 144
skills, 144-45
technoshaman, 147

**P**

Paint IC, 43
Parry-attack maneuver, 122
Parts, 83
Party IC, 52-53, 64
Passcode, 9-11, 35
authorization, 35-36
format, 35
superuser, 36
supervisor, 36
Passive alert, 62-63
Passkey, 35
Paydata, 65-66
allocation table, 159
defenses, 66-67
excessive rewards, 67
fencing, 67
nature of, 67
points, 66
Peeler IC, 43
Penetration option, 104
Persona, 8, 14, 76
chip construction, 84-85
of otaku, 145
program, 14, 17
descriptions of, 76-77, 84-85
SOTA factor and, 78
software, 126-27
suites, 127
Phobia penalty, 49
Position-attack maneuver, 122
Poison IC, 42
Poison program, 98, 130-31
Positive-conditioning psychotropic IC (PCPIC), 50
Private grid access configuration, 15
Private local telecommunication grid (PLTG), 15
entry points, 28
regulation of, 28
security tally, 29
system operation on, 30
system rating of, 28
Proactive intrusion countermeasures, 40
location of, 40
slow program and, 99
tables, 63-64
types of, 41-42, 47-50
Probe IC, 42
Probe program, 57
Program
buying of, 107
command sets, 104-5
cost, 103
design tables, 160-64
frames, 105-7, 146
multipliers, 160
object code, 96
options, 102-4
prices, 107, 158
ratings, 101
self-compressed, 104
size, 101
actual, 103
design, 103
options and, 103
table, 162
source code, 96
unload, 121
upgrades, 83, 107
utility, 96-100, 127-31
worksheet, 168
Program factor (PF), 89
Programming
base time, 100-101
languages, 96
otaku and, 145
shop, 101
suite, 102
task, 107
task period, 101
teams, 102
tools, 101-2
Psychotropic intrusion countermeasures, 49-50, 58-59
conditioning effects, 59
implantation, 59
positive, 50

**R**

Reaction rating, 145
Reactive intrusion countermeasures, 40
data bomb, 41
location of, 40
probes, 42
scramble, 42
slow program and, 99
tables, 63-64
tar baby, 42-43
tar pit, 43
worms, 43-45
Read/write program, 97, 128
Reality filters
MPCP, 84
sculpted systems and, 69, 72
Red host, 31
alert status of, 65
reset of, 65
Redirect datatrail operation, 117
Reduced enforcement areas, 137
Regional telecommunication grid (RTG)
entry points, 33
security tally, 29
system operation on, 30
system ratings
North American, 26
overseas, 27
Relocate program, 97, 128
Relocate utility, 46
Remote devices, 29
control slave operation and, 118
slave subsystem for, 68
Resistance test
ICCM filter and, 86
for lethal black IC, 48
Response increase, 76, 87
construction, 87-88
reality filter and, 84
upgrades, 84
Restore program, 100
Restrict program, 99
Reticular-activation system override (RAS), 85
Retrain operation
description of, 117
I/O bandwidth change, 91
Reveal program, 99
Rippers, 43, 64, 160

S

Salvage, 84
Satellite
  dish, 88
  links, 30
  -uplink jackpoint, 29
Satlink interface, 30, 88
  construction, 88
  dish prices table, 88
Scan icon operation, 117
Scanner program, 97, 129.
Scramble IC, 42
Screamer IC, 43
Sculpted systems, 68, 70-73
  design of, 69
  effects of, 69
  icon program stability, 76
  mapping, 69
  metaphor choice for, 68-69
  reality filters and, 69, 72
Secret passages, 33
Security
  assets, 47
  chokepoint design, 15
  code, 16
  hosts, 30-31
  trigger steps and, 62
  rating, 16
  sheaf, 62
  alerts, 62-63
  IC programs, 63-65
  table, 62
  trigger steps, 62
  tally, 19
  grid, 29
  host shutdown threshold, 53
  virtual machines and, 35
  value, 16
Semi-autonomous knowbots (SKs), 140-41
  native hosts and, 140
  ratings, 140-41
  response, 141
  running, 141
  utility pool, 141
Sensitive option, 104
Sensor, 8
  attribute, 77
  mode, 77
  rating, 43
  test
  bouncers, 33
  host shutdown and, 53
Server program, 14
Sheaf, design, 159-60
Shield defense, 50
Shield program, 100
Shift defense, 50
Shop
  programming, 101
  tool, 82
Signature code, 8, 9, 11
Simple actions, 121
Simsense overload, 124
Situation modifiers, system test and, 19
Sizzler IC, 43
Skills
  decker, 76
  otaku, 144-45
Skulk option, 104
Slave
  rating, 16
  subsystem, 68
  factories/labs, 68
  security remotes, 68
  test, 33
Sleaze program, 97, 129
Slow program, 99
Smart frame, 105, 107
  DINAB option and, 106
  initiative, 106, 120
Sniper program, 130
Software
  concentration, 76, 78
  task, 82, 83
Source program, 96
Sparky IC, 43
Special utility programs, 96, 97-98, 129
Spoof program, 97
Sprites, 146
Squeeze option, 104, 105
State-of-the-art (SOTA)
  factor, 78
  lifestyle and, 78
  maintenance costs, 78
  otaku and, 146
  table, 78
Steamroller program, 99
Stick IC, 43
Storage memory, 88
Subsystem
  rating, 16, 32
  test, 104-5
Success test, for tasks, 77
Suite, programming, 102
Swap memory operation
  description of, 117-18
  DINAB and, 103-4
  hog virus and, 98
  one-shot option and, 104
  speed of, 91
  for storage memory, 88
  for tar pit, 43
Switchers, 15
System-access nodes (SANs), 62
System-aware-signature-suppression chips (SASSys), 9
System log, 113
System operations, 14, 108-10
  descriptions, 110-18
  on grid, 29-30
  hosts, 32-35
  interrogations, 110
  monitored, 110
  ongoing, 110
  table, 162-63
System rating, 16
  hosts
  assigned values, 32
  random generation, 31-32
  variable subsystem ratings, 32
  grid
  LTG, 28
  PLTG, 28
  RTG, 26-27
  virtual machine, 34
System test, 16, 110
  data bomb, 41
  operational utility programs and, 96-97
  system operation and, 14
  for task performance, 19
  on virtual machine, 34, 35

T

Tag IC, 43
Tally-acceleration bonus, 46
Tap commcall operation, 118
Tapeworms, 44
Tar baby program, 42-43, 57
Tar IC, 99
Targeting option, 104
Tar pit, 43
Task
  bonus, 77
  encoders and, 83
  otaku, 146
  tools and, 82-83
  completion of, 77-78
  decker, 77-78
  descriptions, 82
  health and, 77-78
  period, 101, 107
Teams, programming, 102
Technoshaman, otaku, 147
Teleporting SANs, 34
Threat ratings, 52
Throughput, 77
Tiered access configuration, 15
Tools, 82
  facilities, 82
  kit, 82
  price table, 83
  programming, 101-2
  shops, 82
  suites, 101
  task bonus, 82-83
  unit table, 83
Tortoises, 37, 85
Trace factor, 28, 45
  camo program and, 99
Trace IC, 45
  defeat of, 45-46
  effects of, 46-47
  hunt cycle, 45
  location cycle, 45
  slow program and, 99
  trace factor and, 45
Track program, 97-98
Tranq patches, 50
Trap doors, 33
Trap IC, 50-51, 64, 160
Trap trace, 47
Triggered SANs, 34
Trigger steps, 62, 159
  for IC programs, 63-65
  multiple, 62
  table, 62
True artificial intelligence (AI) program, 141

U

Ultraviolet hosts, 36-37
Universal matrix specifications (UMS), 60, 68-69
Upgrade
  of complex forms, 146
  component, 83
  evaluate program and, 97
  MPCP, 84
  program, 83, 107
  salvage, 84
Upload, 91, 121
Upload data operation, 118
User, 11, 14
  passcode, 36
Utility options, 103-4, 162
  cost, 103
  program size and, 103
  ratings and, 103
  rule, 40, 102-4
Utility pool, 141
Utility programs, 96
  active memory and, 85
  defensive, 99-100
  description of, 127-31
  offensive, 98-99, 130-31
  operational, 96-97, 127-29
  SOTA factor and, 78
  special, 97-98, 129
  system test and, 19
  UV host and, 37
Utility table, 161

V

Validate passcode operation, 102, 118
Validate program, 97, 129
Validation levels, 11
Vanishing SANs (system access nodes), 33-34
Variable LTG ratings rule, 28
Verbal communications, 121
Virtual machine (VM), 34-35
Virus weapon, 98

W

Weapon
  carrier, 107
  virus, 98
White IC, 40-43, 63
Willpower test
  for black IC, 48, 49, 50
  for recovery from psychotropic effects, 50
  for simsense overload damage, 124
Workstation, 29
Worms, 43-45, 112
Wounds, 77-78

# Конец